
2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
MARZO 2003
Nº27
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
EVIL ISLANDS
Rol para estrategas
DEMOS
Rayman 3: Hoodlum Havoc
Tom Clancy´s Splinter Cell
IGI 2: Covert Strike
Jurassic Park: Operation Genesis
Ultra Assault
Blitzkrieg
y todos los parches, extras, utilidades...
ANALIZAMOS
¡Juegos de lujo!
RAINBOW SIX 3
Raven Shield
PRAETORIANS
UNREAL II
SPLINTER CELL
SILENT HILL 2
Director´s Cut
COMMAND & CONQUER
Generals
¡EXCLUSIVA!
WARCRAFT III
The Frozen Throne
Blizzard nos da las claves de su próximo juego
TRUCOS SIMCITY 4 · IMPOSSIBLE CREATURES · SHADOW OF MEMORIES...
Nº 27 MARZO 2003 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
8 424094 001477 00027

# UNA NUEVA DIMENSIÓN ESTRATÉGICA Y TÁCTICA

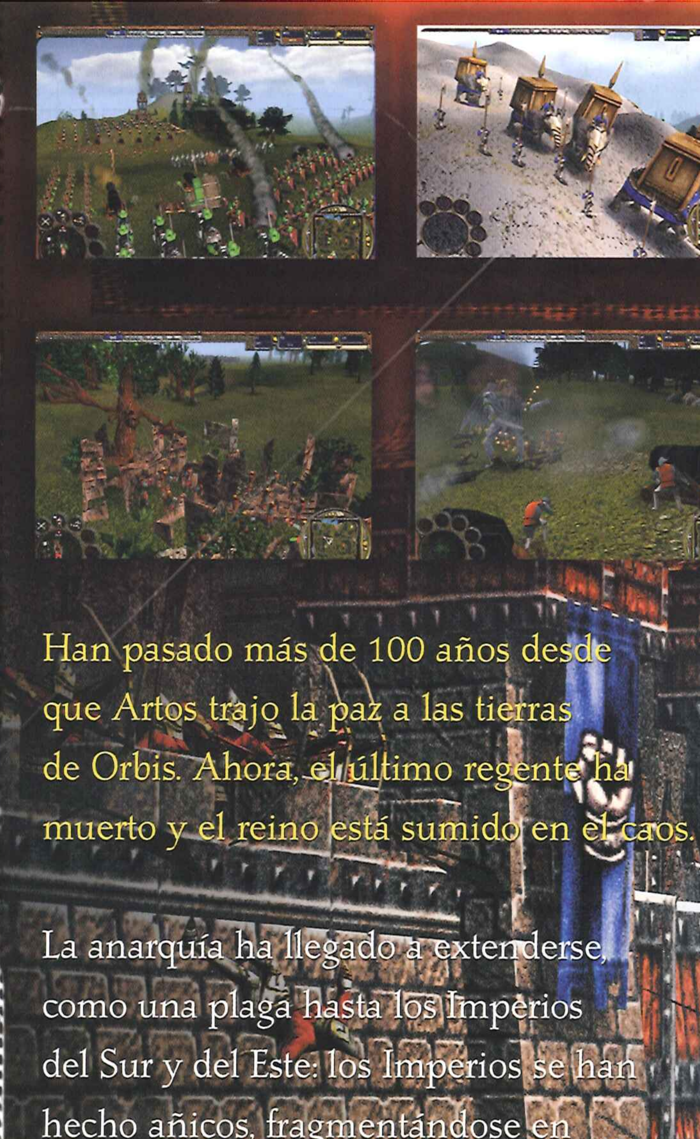
- **Juego de estrategia en tiempo real sin rival.** La fantástica tecnología 3D muestra el terreno, las provincias y las culturas vivas como ningún otro juego.

- **Tácticas militares reales** con un vasto rango de herramientas de combate: caballería, lanza proyectiles, catapultas, espías, elefantes de guerra, archidruidas, elementales, gólems, seres invocados ¡y muchos más!

- **Adversarios de avanzada IA** tantean tus defensas en busca de tus puntos débiles y pactan alianzas a tus espaldas.

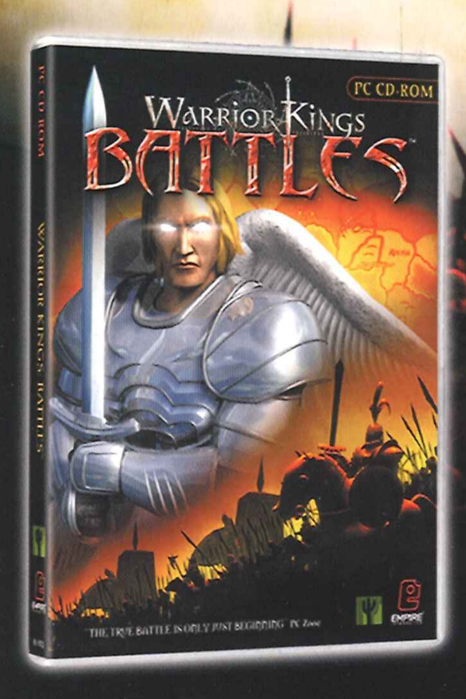
- **22 misiones, 50 generales y más de 40 horas de juego.**

- **Modos de juego** Escaramuza, Internet, Captura la bandera, Asedio, Protege a tu Rey, y modo multijugador en el que hasta 8 jugadores pueden elegir sus propios ejércitos y enfrentarse contra oponentes, ya sean humanos o controlados por la CPU.



Han pasado más de 100 años desde que Artos trajo la paz a las tierras de Orbis. Ahora, el último regente ha muerto y el reino está sumido en el caos.

La anarquía ha llegado a extenderse, como una plaga hasta los Imperios del Sur y del Este: los Imperios se han hecho añicos, fragmentándose en Baronías, Provincias y Ciudades Estado, en las que la mano de cada hombre se enfrenta a las de sus hermanos en una terrible y sangrienta batalla por la supervivencia y la supremacía. Tú eres el regente de una pequeña provincia y para sobrevivir, tendrás que conquistar o morir.

















Warrior Kings
BATTLES™
www.planetadeagostini.net
www.warriorkingsbattles.com

# ÉSTA NO ES MI GUERRA

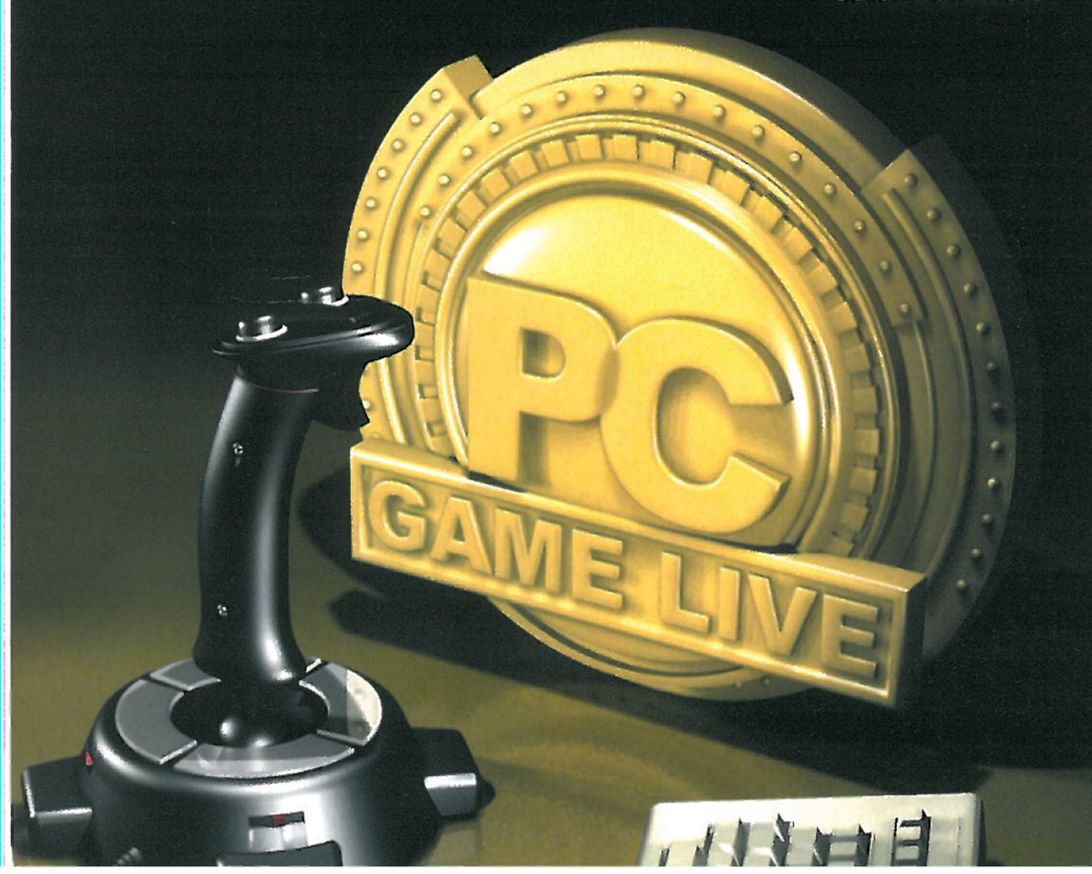
Se suele decir de nosotros, los jugones, que vivimos en una burbuja virtual que nos aísla del mundo. Tal vez sea cierto en algún caso extremo, pero la mayoría de los jugadores (tú lo sabes, yo lo sé) somos gente normal con sus rutinas, sus inquietudes y sus vidas. Dedicamos parte de nuestro tiempo de ocio a jugar, pero no por ello dejamos de reconocer la existencia de un mundo más allá de los PC.

En ese mundo, una guerra cruenta y en esencia inmoral, como son todas las guerras, parece estar a punto de ser declarada. Y en ese mundo, un compañero nuestro, Joan Aguiló, trabajador de esta editorial, casado y padre de dos hijas, acaba de morir de cáncer.

Siento dedicar este editorial a temas tan fúnebres, pero cuando la realidad golpea, hay que ser muy insensible o muy idiota para correr a encerrarse en el caparazón lúdico y fingir que nada ha ocurrido. La redacción en pleno necesitábamos dedicar estas líneas a Joan porque era un compañero, un estupendo ser humano, y su muerte nos ha dejado consternados y tristes. Queríamos despedirnos de él en público y por escrito, para que quede algo más de constancia de que estuvo aquí, que deja un hueco que ya nadie podrá cubrir y del que somos muy conscientes.

Llorar la muerte de un compañero sí forma parte de nuestra guerra, la cotidiana. En cambio, la guerra de Estados Unidos y su séquito plurinacional no lo es, porque no creemos en ella. Una cosa son las balas virtuales y otra las de la vida real.

**Jordi Navarrete**







C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

**Editor**
Franc Machado

**Jefe de redacción**
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

**Coordinador de edición**
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

**Redacción**
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y J. Moncayo

**Asesor externo**
Stéphane Kauffmann

**Colaboradores**
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita y J. Ripoll

**Desarrollo CD-ROM**
Ricard Carreras
r.carreras@ixo.es

**Jefe de producción**
Guillermo Escudero

**Maquetación**
Martín Sánchez y Ricardo Díaz

**Departamento de fotomecánica**
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

**Director Comercial**
François Perez

**Secretaria Comercial**
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

**Publicidad**
Roger Roca
r.roca@ixo.es

**Delegación Madrid**
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

**Suscripciones**
suscripciones@ixo.es

**Impresión**
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

**Distribución España**
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

**Importadores para América**
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

**Gerente**
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/03/2003 - Printed in Spain



DIFUSIÓN CONTROLADA POR






CONTENIDOS MARZO 2003



# WARCRAFT III
## The Frozen Throne

El trono estratégico de *Warcraft III* se afianza con esta expansión de la que te informamos en exclusiva. Orcos, humanos y no-muertos, de nuevo a la greña. Obtuvimos todos los detalles en el cuartel general californiano de Blizzard.

38

# Tom Clancy's SPLINTER CELL



El más secreto de los agentes de la más secreta de las organizaciones secretas se ha propuesto salvar el mundo de la escoria terrorista. Atrévete a guiarle con paso de plomo en el juego de acción sigilosa definitivo.

56

# PRAETORIANS

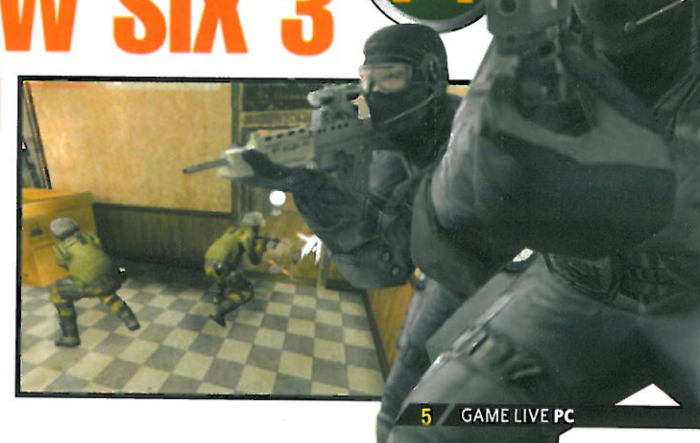


Pyro Studios, el orgullo patrio, el buque insignia del desarrollo español, ya tiene lista su última propuesta. Un juego de estrategia con penacho rico en detalles de verdadero genio y con una fórmula de un dinamismo indiscutible.

68

# Tom Clancy's RAINBOW SIX 3
## Raven Shield

74



Te dijimos que iba a ser grande, y vaya si lo es. Ahora que la acción táctica pasa por una especie de segunda juventud, no puedes desaprovechar la oportunidad de unirte al comando Rainbow en las mejores condiciones posibles.






**Hay quien opina que nuestra actitud** con respecto a la piratería "doméstica" o "de baja intensidad" **es intransigente** y algo hipócrita. En esta sección cada uno es muy libre de opinar con total libertad, pero ¿quién puede negar que **la piratería es un delito**? Defendemos una **rebaja de los precios**, pero no comulgamos con **saltarse la ley a la torera.**

## Defecto de fábrica

No sé si es una moda o simplemente he tenido mala suerte, pero los tres últimos juegos que he comprado (*Battlefield 1942*, *4-4-2* y *Hearts of Iron*) estaban plagados de *bugs*. Afortunadamente, al mismo tiempo o pocos días después aparecen parches que solucionan algunos de esos *bugs*, pero desde luego no todos.
Aquí viene el meollo de la cuestión. En el caso de *Hearts of Iron* o *4-4-2*, los foros de la compañía sirven para reportar esos *bugs*, y los administradores te lo agradecen y lo hacen llegar a los desarrolladores (Paradox es el mejor ejemplo de compañía en la que la comunidad de jugadores es importante para el desarrollo del juego: mirad *EU2* y los parches de *Hearts of Iron*). Sin embargo, pasaos por los foros de EA... ¿Alguien ha visto algún post de los administradores? ¿Existe siquiera un foro especifico para reportar fallos, sugerencias, etc. como en el de Paradox o SCI? La respuesta es no.
Pero, amigos, cuando una compañía es grande deja de importarle nuestra humilde opinión. Sólo quieren que paguemos por sus juegos. La pregunta que se me plantea es: ¿cómo se pueden comercializar juegos con tantos *bugs*? Da la impresión de que nos utilizan como probadores de betas y encima pagamos por ello.
**Nacho Zapata Serrano. Zaragoza**



***Puntualizamos que Battlefield 1942 sí tiene un foro dedicado a problemas técnicos. Aunque eso no quita que cualquier juego debería publicarse libre de bugs. Lo tuyo ha sido auténtica mala suerte en ese sentido. También es verdad que unas compañías se preocupan más que otras por el servicio postventa.***



## Telegráfico

¿Es verdad que está en proyecto *StarCraft Ghost*? ¿De qué se trata? ¿Hay algún tipo de juego que me pueda servir como sustituto?
**Ignacio A. Garcs (e-mail)**

***Sí, será un juego de acción táctica ambientado en el universo StarCraft, aunque no está prevista una versión para PC. Si buscas acción táctica, puedes probar con Ghost Recon, Operation Flashpoint o Raven Shield. Los tres son excelentes.***



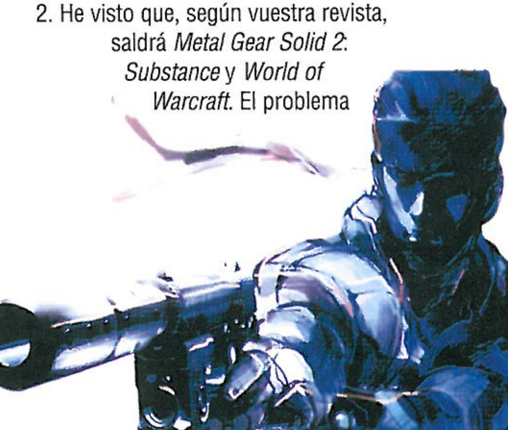
## Un poco demasiado

No me parece justo que se cobre casi 50 € por juegos mediocres y sin mayor interés que el de llenar el estante. Sólo algunos, muy pocos, merecen ese precio, y no estoy dispuesto a gastar mis ahorros en juegos que en ningún caso deben superar los 30 €. Como ya habéis comentado en números anteriores, las compañías distribuidoras y productoras se escudan en que las películas de cine sólo tienen una duración de escasas dos horas y te cobran casi 6 €, pero eso no justifica que pongan los precios por las nubes. Porque ver una película de cine ahora mismo también me parece caro, por no hablar de las palomitas o de la Coca-Cola. Como dice Jorge Trashorras, en mi grupo de amigos, cuando uno se compra un juego nuevo, casi todos nos lo copiamos. ¿Eso hace daño a multinacionales que mueven millones de dólares? Puede que algo sí, pero no lo suficiente como para hacer cerrar una compañía entera.
Yo no he comprado ni un solo juego en los top manta y mucho tendrían que cambiar las cosas para que lo haga. No voy a pagar a un verdadero chorizo para que se haga rico, auque sea muy barato. Mejor no me lo compro o me lo grabo de algún amigo. Si todos los juegos (o la mayoría) se vendieran al publico a unos 20 €, yo ahora mismo no tendría ningún juego pirata, porque la mitad de mis juegos son originales.
**Rubén (e-mail)**

***No nos cuentes según qué cosas, que te comprometes. Si dices que la mitad de tus juegos son originales, deducimos que la otra mitad son fruto de rapiñas y abordajes diversos. Y eso, lo mires como lo mires, está mal, muy mal. Aunque estamos contigo en que sería conveniente una rebaja del precio de muchos juegos.***

## Cuestión de fechas

1. Me he enterado por diversos medios de que Square está trabajando en *Final Fantasy XI* para PC, que tendrá una opción on line. ¿Eso quita que se pueda jugar solo siguiendo una historia, como con los anteriores *FF*?¿Seguirá la misma línea en cuanto a gráficos se refiere? Si es verdad que saldrá, ¿en qué mes, más o menos, se pondrá a la venta en Europa?
2. He visto que, según vuestra revista, saldrá *Metal Gear Solid 2: Substance* y *World of Warcraft*. El problema



es que no sé cuándo.
3. Y por último, ¿está ya en el mercado el esperadísimo *CS: CZ* para un solo jugador?
**Elio Domínguez. Cádiz**

***1. No hay fecha, pero será exclusivamente on line. Échale un vistazo más abajo a nuestra respuesta a Joan Planelles.***
***2. El primero está al caer. Marzo sigue siendo la fecha prevista. En cuanto al segundo, todavía le falta bastante.***
***3. Estaba previsto para mayo del año pasado, pero en octubre se confirmó que va a retrasarse hasta... ni se sabe.***

## LA LIGA DE TODOS




A muchos les gusta ver a un español triunfar en los World Computer Games, pero es fruto de la casualidad que aquí surjan un Akiles o un Logan, porque las infraestructuras de la Red están bastante retrasadas con respecto a otros países. Los que pueden disfrutar del cable se cuentan con los dedos de una mano y los que tienen ADSL pagan precios que duplican los de (por ejemplo) los países del Este.
Y por no hablar de ligas y torneos, donde los premios son ridículos y casi siempre apoyados por las mismas cadenas de cibers. Creo que debería haber una LIGA (y lo digo con mayúsculas porque se podría decir que es un deporte) con equipos de cada ciber apoyando a los clanes, y tal vez no con dinero, pero sí con camisetas y entrenamientos gratuitos. Así al menos esto se profesionalizaba un poco, con partidos en cibers de ida y vuelta, con árbitros para recibir pitadas... Como debería ser una liga. A ver si somos los primeros en algo por una vez en la historia de la informática. El patrocinio es un punto clave, ya sea de cibers o de empresas tanto locales como multinacionales.
**Ramon Costafreda (e-mail)**

***Es una gran iniciativa, pero, por desgracia, parece que todavía no es viable económicamente. Ya existen cosas parecidas, pero nada tan ambicioso y estructurado como lo que tú propones.***

## La hora de la nostalgia

Me dirijo a vosotros para felicitaros por vuestra genial elección de videojuegos completos. Aparte, os escribo para dar respuesta a todos aquellos a los que ven que los juegos de hoy en día pierden originalidad. Yo he encontrado juegos antiguos, algunos incluso para MS-DOS, que me hicieron entretenerme durante mucho tiempo.
Desgraciadamente, sólo recuerdo algunos títulos y todos son de estrategia, ya que son mis favoritos. Juegos como *Warhammer. Dark Omen*, *Warhammer. Chaos Gate*, como *Dungeon Keeper* (ya que da la vuelta a la tortilla), como *Constructor* (que simplemente me divertía), pero sobre todo como *Beasts & Bumpkins*, porque ese juego era todo un reto y todavía sigue siéndolo. Espero que os pique la curiosidad y adjuntéis alguno de estos juegos en alguna de las próximas revistas.
**Eduardo Arco Fernández (e-mail)**

***La mayoría de los títulos que mencionas nos parecen obras maestras, pero también es cierto que regalar algunos de ellos sería como si una revista de cine regalase a estas alturas un DVD con los mejores cortos de los hermanos Lumière. ¿Prefieres eso o un juego reciente?***

## Fútbol sin dorsal

Me he comprado el juego de *FIFA Football 2003*. La verdad, está chulo, pero... ¿me podríais decir por qué no salen los dorsales ni los nombres de los jugadores cuando estoy jugando? Y si lo sabéis, decidme cómo puedo hacer que aparezcan, por favor.
En cuanto a la saga de *Final Fantasy*, ¿podríais decirme si va salir algún juego para ordenador de esta saga?
**Joan Planelles (Alicante)**

***El próximo Final Fantasy va a ser la tantas veces anunciada y tantas pospuesta entrega XI, que llevará la serie a un universo on line persistente llamado Vana'Diel. Para arreglar lo de los dorsales de FIFA no existe truco conocido.***

## ELSA y el Guadiana

En la página 7 del numero de enero me encontré un error que me parece bastante grave en una revista que se dedica a los juegos y tiene una sección de hardware. En la respuesta a la carta de Oriol Canela, titulada "Adiós a ELSA", se dice: "La actualización de la BIOS no tiene nada que ver con la tarjeta grafica". Pues yo tengo una MSI G4 Ti4200 y os puedo asegurar que la BIOS se puede actualizar, sin tener que hacer nada raro, pues la propia tarjeta trae software para ello.
Aprovecho también para haceros una pequeña sugerencia. Antes de tener Internet en casa, desconocía la existencia de muchos mods, y supongo que esto le pasará a mucha gente. Sería bueno que dedicarais una sección a los mods, tanto en la revista como en el CD. Como ejemplo, puede servir el *F1 2002*, que tiene algún mod que supera al juego original (*GTR 2002*, *Le Mans*), y es una pena que haya gente que no pueda disfrutarlo porque no lo conoce o no puede bajarlos.
**José Manuel García (e-mail)**

***Tienes razón, porque interpretamos que se refería a la BIOS de su disco duro, no a la que incluye la tarjeta. Para seguir actualizando esta segunda, ahora que ELSA ha cerrado, no le queda más opción que descargar los controladores que vayan apareciendo en la web oficial de nVidia. En cuanto al interés de los mods, estamos de acuerdo contigo, aunque ya hace tiempo que les prestamos atención.***

## Estratega con anillo

Soy un autentico fanático de *El Señor de los Anillos* y de los juegos de estrategia, y pienso que sería espectacular hacer un juego como *AoEII* usando como argumento este fantástico film y libro. Sería muy bueno poder crear orcos en los infestos

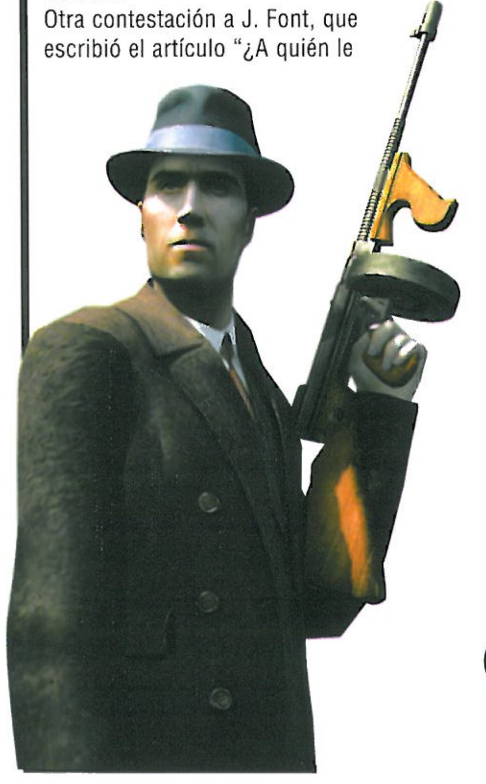
# CARTA BLANCA

pozos, hombres de Gondor, elfos, campañas como la del abismo de Helm o como el pasaje por las ciénagas. ¿Sabéis si está en proyecto un juego así?
**Sergio del Ruste (e-mail)**

***Pues sí, Vivendi Universal va a publicar un juego de estrategia en tiempo real ambientado en el universo de El Señor de los Anillos. Se llamará War of the Ring y sus desarrolladores son los creadores de Battle Realms. En el próximo número podremos darte más información.***

## Punto arriba, punto abajo

Quiero decirle una cosa a Bartolo, un chico que comparó el 9 que le pusisteis a *Return to Castle Wolfenstein* con la puntuación de Mafia. Después de hablarlo con unos amigos por si yo era el único que lo pensaba, le digo a Bartolo que cómo puede comparar *RtCW* con *Mafia*. Son dos juegos muy diferentes. Lo que puedes hacer es comparar *Mafia* con *GTA* y *RtCW* con *SoF* o *Quake* o muchos más que son del mismo estilo. Ahora, una pregunta, ¿dónde puedo encontrar una guía para *Myst III Exile*? ¿Publicasteis vosotros alguna?¿En qué número?
Otra contestación a J. Font, que escribió el artículo "¿A quién le importan los tycoon?". Yo le pregunto: ¿Y por qué no iban a importar? A mí, por ejemplo me sacan de un apuro cuando tengo toda una tarde para jugar a algo y me aburren los demás juegos. Última opción: los tycoon.
**Víctor Tilve (e-mail)**



***En el número 11 (octubre de 2001) publicamos la guía de Myst III: Exile. En cuanto a la comparación que mencionas, es obvio que se trata de títulos con diferencias sustanciales. Un juego excelente puede no gustar a alguien simplemente porque no prefiere otro tipo de jugabilidad. Sobre los tycoon, decirte que siempre supimos que el coronel Font era un desaprensivo. Pero es nuestro experto en estrategia. Qué quieres, no tenemos otro. Eso sí, la mayoría de la redacción coincidimos con él en que los tycoon que han aparecido últimamente dejan bastante que desear.***

## Perdido en el limbo

Me gustaría saber si van a sacar *Warlords Battlecry 2* en España y si lo van a sacar traducido, porque el primero me enganchó. También me gustaría que regalarais mas juegos de rol o algún juego on line (hace un tiempo regalaron *EverQuest* en una revista). A ver si vosotros regaláis *Ultima Online*. También doy mi correo para quien quiera jugar a *Arcanum* o a *Baldur's Gate 2* (alfonsete_69@hotmail.com).
**Alfonso García Vaquero (e-mail)**

***Parece que Warlords Battlecry 2 no va a editarse por el momento en España, pese a que ya lleva un par de meses disponible en Australia y Estados Unidos. Corre serio riesgo de convertirse en uno de tantos juegos que se pierden en el limbo. Y es una lástima, porque se trata de un buen producto.***



## Réplica matizada

Os mandé una carta hace unos meses para criticar parte de nuestro mundillo, la parte que me parecía insatisfactoria. Para que veáis que no sólo puedo pensar en negativo, ahí van unos agradecimientos, esta vez sin ironías: Gracias a Westwood Studios por crear uno de los géneros del software lúdico más popular de estos tiempos (y a Blizzard Entertainment por llevarlo a su cenit). Gracias al inventor de las tarjetas 3D, porque gracias a él podemos aspirar a la jugar con la realidad, y no con un sucedáneo. Gracias a compañías como FX, que editan juegos sólidos y bien hechos a un precio para todos los públicos. Gracias a los sufridos programadores que, con su esfuerzo y talento, ponen a nuestra disposición un nuevo sistema operativo, un nuevo antivirus, una nueva aplicación, etc. Gracias a gente como Warren Spector o John Carmack, sin los cuales todavía estaríamos en la edad de piedra digital. Gracias, en fin, a todos aquellos que hacen la vida del jugador más fácil. Por cierto, que el que inventó el teléfono no fue Graham Bell, sino un italiano pobretón que no tuvo suficiente dinero para pagar a la oficina de patentes. A ver si os informáis.
**Antonio Jarreta (e-mail)**

***Ya, y el primer europeo que pisó América fue un noruego cornudo que se llamaba Leif Eriksson, pero se entretuvo masacrando indios y no le dio tiempo de registrar la patente. Unos tres siglos más tarde, parece que pescadores vizcaínos empezaron a frecuentar en secreto las costas de Terranova y pescaron por allí alguna que otra ballena. Vale, vale, sin acritud. Parece que estás en lo cierto con lo del telefonillo.***

## ¿Por las nubes?

Piratería. ¿Cómo se supone que los jóvenes de hoy en día que están estudiando y cuyos padres son currantes normales pueden aprovechar la "oferta" de juegos del mercado? Si es que para un juego que ocupa 258 megas de espacio en el CD nos cobran 36 € (es el caso de *Virtua Tennis*) o te piden 49 por uno que (como *Spider-Man*) da para tres míseros días de juego.
En cambio, cualquiera puede gastarse 1 € en comprar dos CD vírgenes y piratear el juego. Es que la diferencia de 1 a 49 es bastante grande. Como no bajen los precios de los juegos (para todas las plataformas), la cosa de la piratería se va a incrementar muchísimo y la verdad es que lo estoy viendo como el único recurso para los consumidores, tanto de juegos, como de música o películas. Juegos on line. Vamos a ver. Es de



lógica: si pueden piratear juegos, pueden piratear los números de serie de los productos de Microsoft y pueden hacer cracks para todo. ¿Qué les hace pensar que no van a poder hacer algo para jugar on line de forma gratuita? Es que ya es cosa que haya que pagar entre 30 y 60 € para un juego on line decente, pero después son entre 20 y 50 € de cuota anual y de 20 a 50 € al mes.
Juegos como *Ultima Online* durante, digamos, dos años, nos salen a un mínimo de 290 € (incluyendo la compra del juego) y un máximo de 710 €. Por ese precio, me compro dos ordenadores y monto dos servidores propios. Y después nos dicen que sólo tengamos copias originales de los juegos y sólo usemos servidores oficiales.
**Homertrîx (e-mail)**

***Sí, muy bonito lo que dices. Pero el caso es que tú haces tus números y las compañías de software hacen los suyos, y si a ti no te interesa comprarles juegos a esos precios, puede que a ellos no les interese vendértelos por menos. Además, es lógico que intenten evitar que los consigas por otros medios. Son suyos, Homer. Es así.***

## A mí me importan los tycoon

Y no creo que sea el único seguidor de un género en el que tanto se dan juegos basura como obras maestras. Es en estas últimas donde encuentro la diversión que no me dan las inagotables copias de *Dune 2* o esos juegos supuestamente de calidad y cuyo único mérito es tener gráficos en 3D.
Los tycoon ofrecen simulación, gestión de recursos y creatividad. Ingredientes que, al parecer, sólo gustan a los tontos, esos que creen que las tormentas que destruyen los cultivos son casuales o que la suma de sus decisiones influye en el resultado final.
Sin ánimo de revancha, sinceramente creo que alguien que desprecia el género de los tycoon y a sus seguidores (y que de él resalta títulos tan mediocres como *Pizza Tycoon*) no está legitimado para escribir una columna sobre juegos de estrategia. Lo digo honestamente.
**Rubén Jurado. Sevilla**

***Pues al coronel Font también le interesan los tycoon, así que nos ha dicho que a ver si le invitas a la próxima Feria de Abril para tomarse unos finos contigo mientras comentáis la jugada (el hombre ya está preparando las maletas). Aunque sólo está dispuesto a hablar de juegos de gestión de calidad, no de los numerosos títulos de saldo que han aparecido últimamente. Venga, estírate, que el hombre tiene una edad y hace tiempo que no le toman la presión arterial.***

## Ni enfermo ni adicto

Estoy un poco harto de reportajes de TV o críticas en diarios sobre la mala influencia de los videojuegos. Me considero un tipo normal: 28 años, casado desde hace uno y metido en este mundillo desde los tiempos de mi Amstrad CPC464, pasando por el Amiga 500, y ahora con mis PC (como veis, soy anticonsola). Y no por ello soy un enfermo ni un adicto a este vicio sano y relajante después de aguantar a tu jefe todo el día.
Los juegos son un tipo de arte más, ni mejor ni peor que otros. Hay juegos malos y buenos, como en el cine y la literatura. Y también hay Obras Maestras. *Mafia*, éste es uno de los motivos de mi carta . Sólo diré IMPRESIONANTE. Nada más, porque ya lo habéis dicho todo en la revista. Y éste es un buen ejemplo, ya que, al contrario de lo que puedan pensar algunos (entre ellos, el gobierno griego), es una buena influencia para hacer entender lo que significaba entrar en el mundo mafioso. Al igual que lo consiguen otros modos de arte, como el cine. Si no, id a ver películas como *Camino a la perdición*. Realmente, durante toda la película tuve en mente *Mafia*.
Bueno, me despido y felicitaros por vuestra revista, y por defender tan bien a la familia de los jugones de PC.
**Jasp21 (e-mail)**

***Tú dirás lo que quieras, pero es evidente que eres un freak de tomo y lomo, un esclavo del páramo virtual, un adepto a la secta del compatible y seguro que hasta un miembro del Eje del Mal con conexiones en Al-Qaeda. Vale que te las des de adulto responsable en el trabajo y con la familia de tu mujer, pero aquí estás entre gente que entiende del tema. A nosotros no nos engañas. Un saludo, compañero.***

## Paso en falso

En el desafortunado artículo del Sr. J. Ripoll del mes de enero de 2003 en la sección de Opinión, "Inteligencia Menguante", se dice sobre la inteligencia de los enemigos que parecen "discapacitados (ciegos, sordos, bobos)". Las personas minusválidas tenemos discapacidades físicas, psíquicas y sensoriales pero en ningún caso es razón para que seamos bobos. Nos gustan los juegos como a los demás y también compramos esta revista, y aunque parezca bobo, después de leer ese artículo voy a seguir comprándola en espera de leer alguna rectificación o disculpa a todas las personas y familiares que tenemos alguna discapacidad. Gracias.
**Julio González. Gijón**

***Tienes toda la razón, la frase era muy desafortunada, pero en absoluto pretendíamos afirmar que las personas discapacitadas sean bobas. No, el trasfondo del artículo era otro: su autor reflexionaba sobre las deficiencias de ciertos juegos de acción, que no estimulan suficientemente ni los sentidos ni la inteligencia. Pero es cierto que, tal y como está redactada, la frase puede inducir a confusión y resultar ofensiva, así que ahí van nuestras más sinceras disculpas.***

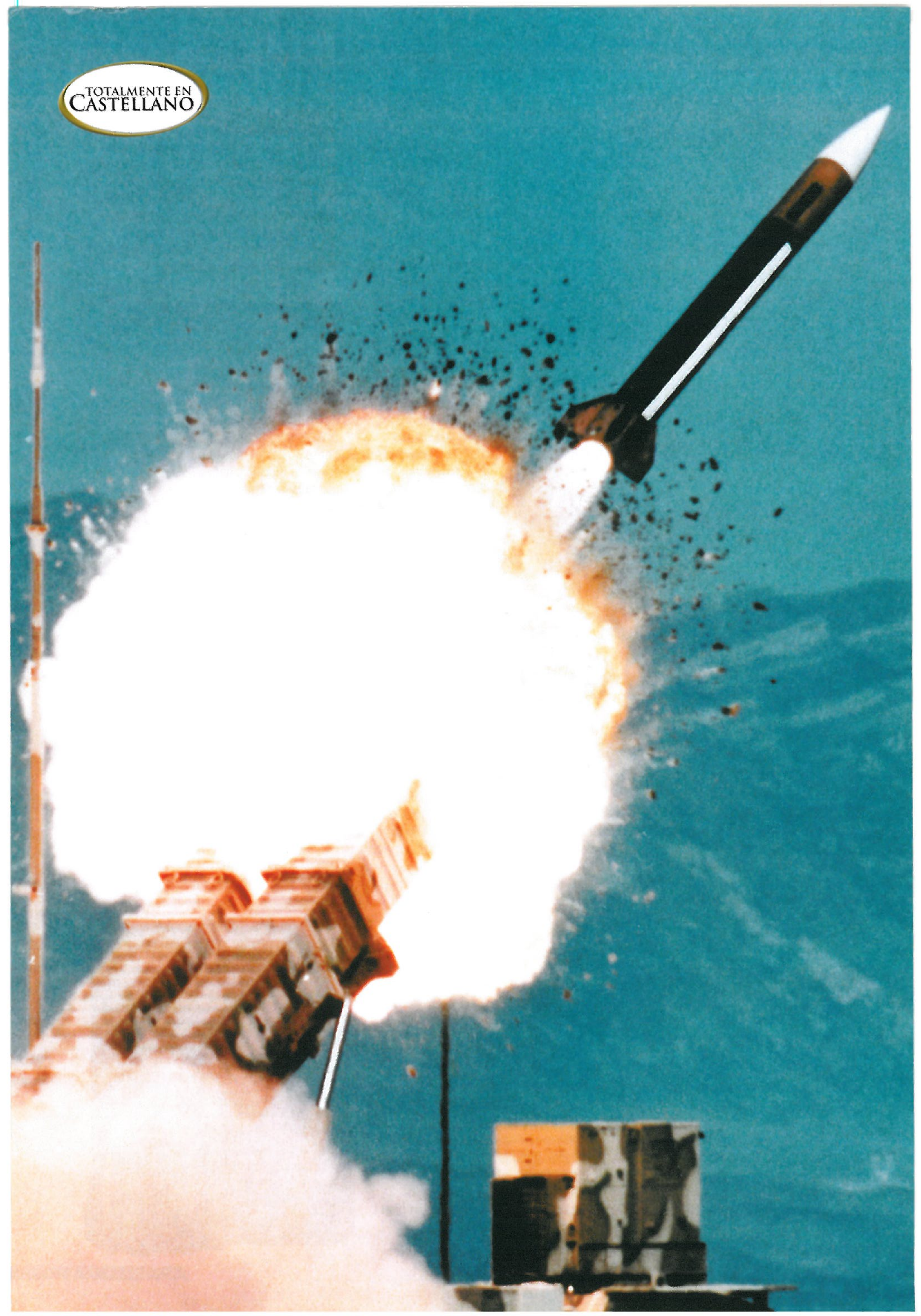
**Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :**

**CARTA BLANCA**
**Game Live**
**C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.**
**08021 Barcelona**

**o envíanos un e-mail a :**
**cartablanca@ixo.es**



El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.


TOTALMENTE EN
CASTELLANO

# CONCURSO









Celebramos la salida al mercado del nuevo rey de la acción sigilosa con un concurso de los que hacen época. No dudes en escribirnos, porque ésta es una de aquellas oportunidades que no deben dejarse pasar. **HAY 20 ORDENADORES DE MANO PALM ZIRE ESPERÁNDOTE**. Y tú puedes recibir uno en casa si contestas a nuestra pregunta y los dioses de la suerte hacen que el viento sople a tu favor.

## Bases de la promoción

En el ejemplar número 27 de la publicación GAME LIVE aparece un cupón de participación con la formulación de una pregunta, así como tres opciones de respuesta (A, B y C). Solamente se admitirán boletos originales de la mencionada publicación. Asimismo, solamente entrarán a concurso las cartas con la respuesta correcta.
El boleto de participación debidamente completado deberá enviarse a las oficinas de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L., C/ Mestre Nicolau, 23, entlo. (08021 BARCELONA).
El sorteo se celebrará ante notario en Barcelona, el próximo día 10 de abril de 2003, no admitiéndose a concurso aquellas cartas cuya fecha en matasellos sea posterior al 7 de abril de 2003.
El premio consiste en veinte (20) ordenadores de mano PALM ZIRE, sorteando un ordenador por persona. La salida de los ordenadores por correo certificado implica desde ese momento la transmisión de la propiedad del premio.
La promoción tiene carácter gratuito y podrán participar en ella las personas que envíen el cupón de participación de acuerdo a las presentes bases.
La participación en esta promoción implica la aceptación de estas bases. El ganador consiente automáticamente, al aceptar el premio, en la utilización por parte de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L., de su imagen y nombre en cualquier tipo de publicidad, promoción, publicación o cualquier otro medio de la naturaleza que sea, sin derecho a compensación alguna, sin limitación de territorio y durante la vigencia de la promoción y hasta 10 años de su finalización, con fines comerciales o informativos, siempre que éstos estén relacionados con la promoción a la que se hace referencia.
El envío de los datos personales supone la aceptación expresa del concursante para su inclusión en el fichero automatizado propiedad de la Sociedad y podrán ser cedidos a terceros. La firma del cupón certifica la veracidad de los datos incluidos en el mismo. Mediante la cumplimentación del impreso, los datos personales quedarán incorporados en un fichero específico de la Sociedad con el fin de remitirle posteriormente información sobre futuras acciones promocionales. Asimismo, le informamos de la posibilidad de que ejerza los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos de carácter presonal, siendo responsable del fichero que los trata la propia sociedad, cuyo domicilio se indica en la base 2. Para su mayor comodidad podrá ejercer los derechos antes mencionados también por correo electrónico en la dirección eva@ixo.es en los términos establecidos en la LPD.

## CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cómo se llama la organización secreta a la que pertenece el protagonista de *Splinter Cell*?

☐ (A) Monjes trapenses ☐ (B) Third Echelon ☐ (C) CIA

NOMBRE: ..........

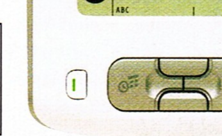
DOMICILIO: ..........

POBLACIÓN: .......... C.P.: ..........

PROVINCIA: .......... TELÉFONO: ..........

FIRMA

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
**GAME LIVE · IXO PUBLISHING IBÉRICA**
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO. 08021 BARCELONA



# CRÍA FAMA

## Los Sims saltarán al estrellato a finales de mayo

¿Quién lo iba a decir? A poco de estrenarse el año, EA ha vuelto a descolgarse con el anuncio de otra (y van seis) expansión de *Los Sims*. Por si fuera poca la popularidad que están coleccionando estos monigotes, ahora tendrás la oportunidad de convertirles en carne de flash y lanzarlos a la incansable búsqueda del estrellato. Y es que *Los Sims Superstar* no propone otra cosa que embarcar a tus sims en una carrera a la fama, convirtiéndolos en actor, top model o estrella del rock.

Para ello, una de las novedades que incorporará la ampliación será una nueva característica que "contabilizará" la fama y les indicará lo cerca o lejos que están de los chicos *OT*. En cualquier caso, tal vez la novedad más prometedora es que, para llevar a cabo sus sueños, los sims tendrán que desplazarse a su lugar de trabajo, ya sea un plató, un escenario o una pasarela. *Superstar* añade también todos los personajes indispensables para que el mundillo de las celebridades siga su curso, es decir, paparazzis, *groupies* y hasta algún que otro fan obsesivo-compulsivo.

La expansión, en línea con sus predecesoras, también contará con nuevos objetos y localizaciones, acordes, eso sí, con el ritmo de vida que la dura fama conlleva. ¿Que te agobia la monotonía? Pues pásatelo chupi con un simulador de *skydiving* o conecta tu parabólica. ¿Que vas superestresado o sea? Pues pásate por un balneario de lujo y tómate una reconfortante terapia de barro o un estimulante baño de vapor. En definitiva, nada que el dinero no pueda solucionar.



**La fama cuesta, y aquí es donde vais a empezar a sudar...**



# DESTERRITORIALIZACIÓN

## Enemy Territory verá la luz... a medias

Cal y arena para *Return to Castle Wolfenstein*. La expansión *Enemy Territory* ha sido cancelada porque, según declaraciones de Activision, "el apartado para un solo jugador no era todo lo bueno que cabía esperar". En un análisis a primera vista, parecería que el sentido autocrítico de la distribuidora ha impedido que se comercializara un producto que no cumplía las mínimas garantías. Pero también cabe preguntarse por qué la compañía americana ha optado por tirar la toalla y no dedicar más esfuerzos (¿más dinero?) a un proyecto que, en apariencia, resultaba tan prometedor.

La buena noticia es que el apartado multijugador se distribuirá de forma gratuita a través de Internet. En esta modalidad, tendrás la opción de situarte en el bando del Eje o de los Aliados y jugar en escenarios independientes o bien en una serie de misiones enlazadas. También dispondrás de nuevos modos multijugador y nuevas clases de personajes, que además podrán acumular experiencia y habilidades de partida en partida. Todavía no está confirmado cuando estará disponible la descarga de esta "actualización" a través de Internet, aunque por lo visto aún faltan unos cuantos meses.



**Liquidar perversos nazis se convertirá en un evento más social.**



# ¡MALDITOS TERRÍCOLAS!

## Presentada en sociedad la secuela de Ground Control

Por fin se ha confirmado la noticia: *Ground Control* va a tener una secuela. *Ground Control 2: Operation Exodus* está siendo desarrollado por el equipo que creó el título original, los estudios suecos de Massive Entertainment, y estas primerísimas capturas ya hacen presagiar un juego de una enorme calidad.

La historia de *Ground Control 2* se desarrollará en el contexto de una gran guerra entre el belicoso Imperio Terráqueo y la Alianza de la Estrella Polar (NSA), una asociación de ciudades-estado del planeta Morningstar Prime. Al parecer, todo empezó allá por el siglo XXV cuando la Corporación Crayven, que había colonizado el planeta, perdió contacto con éste tras la Primera Guerra Estelar y las gentes de Morningstar Prime tuvieron que arreglárselas solitos.

Ahora, tres siglos después, el Imperio Terráqueo se ha propuesto reunificar todas las antiguas colonias y se ha enzarzado en un terrible conflicto con la NSA. Y las cosas no pintan bien para la NSA; después de haber perdido toda su flota, sólo les queda defender su planeta con garras y dientes ante los desembarcos de las tropas terráqueas. Su única esperanza es una antigua leyenda olvidada... En este entorno hostil asumirás el papel Jacob Angelus, un joven soldado de la NSA que acaba de ser ascendido a capitán y que deberá hacer frente a las fuerzas invasoras al mando de una compañía.

Por lo visto, *Ground Control 2* no sólo se apartará de su antecesor en el cambio de protagonista, sino que las facciones en liza también tendrán un equipo y armamento más diferenciado. Así pues, mientras los atribulados chicos de la NSA dispondrán de un arsenal muy similar a la tecnología actual (misiles, explosivos y armas de proyectiles), los terráqueos estarán mucho más modernizados, ya que contarán con armas de energía o aerotanques. Pocos detalles más se saben acerca de esta prometedora secuela, pero ten por seguro de que te mantendremos informado.


La artillería será un factor clave del que la NSA sacará mucho partido.


El planeta donde transcurre la acción es muy parecido a la Tierra.




Los combates prometen ser tan vibrantes como en el juego original.




# MEDAL OF VALOR

## El equipo de Medal of Honor anuncia un juego sobre Vietnam



*Men of Valor: Vietnam* es el nombre del juego que están preparando los estudios de 2015, responsables del afamado *Medal of Honor: Allied Assault*. Siguiendo en la línea, *Men of Valor* será un título de acción en primera persona, aunque esta vez 2015 ha preferido apartarse del motor de *Quake III* y ha optado por su máximo competidor, el motor *Unreal*.
Evidentemente, la acción del juego se sitúa en Vietnam. Allí deberás realizar varias misiones de incursión, acompañado, eso sí, de un grupo de soldados de apoyo guiados por la IA. Además, también tendrás ocasión de demostrar tu puntería contra el vietnamita en grandes operaciones bélicas, como la famosa ofensiva del Tet. Sin embargo, no todo será liarse a tiros con los hombrecillos de ojos rasgados; en el modo multijugador, tendrás la opción de combatir junto al Vietcong o al ejército norvietnamita. *Men of Valor*, cuya distribución correrá a cargo de Vivendi Universal, tiene su fecha de aparición prevista para el año que viene.


**Pronto nos costará distinguir lo que es un vídeo de una imagen del juego.**



# GUSANOS A LA GREÑA

## Worms 3 avanza con paso firme y reptante

La promesa tridimensional de *Worms 3* empieza a tomar forma. Solventadas las dificultades técnicas de trasladar un entorno completamente destructible a las 3D, salen ya a la luz las primeras imágenes del juego. No todas las novedades se limitan al apartado gráfico. *Worms 3* también incorporará efectos climáticos que tendrán una importancia vital en el uso del armamento, y las condiciones también variarán según sea de día o de noche. Además, dado que te moverás en un entorno tridimensional, los desarrolladores han aprovechado para introducir una cámara en primera persona. Y no sólo eso, sino que este *Worms* también potenciará el modo para un jugador añadiendo misiones secretas o retos que deberás ir desbloqueando a medida que avances.

# SÍ A ESTA GUERRA

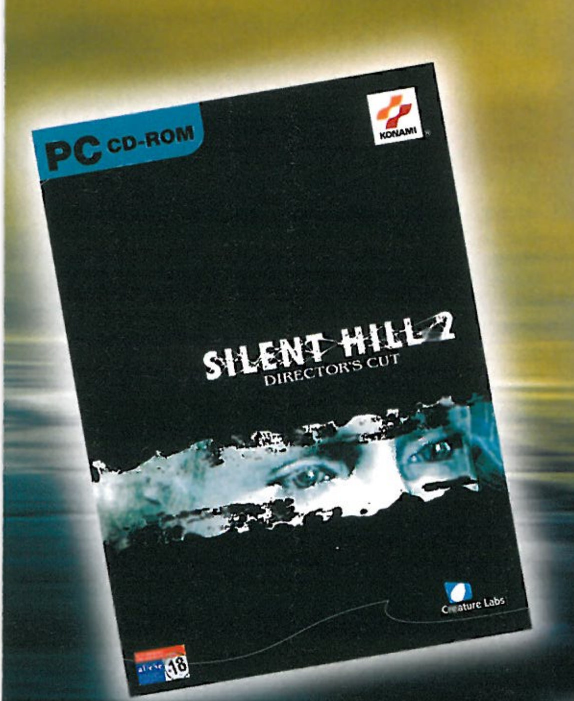
## Guerra a gran escala con Massive Assault

*Massive Assault* es un juego de estrategia por turnos a escala planetaria completamente en 3D y con gran surtido de explosiones y zambombazos. Hasta aquí, nada sorprendente. Lo curioso es que una de las facciones que participan en la contienda galáctica se llama "El Eje del Bien", que deberá enfrentarse a la malvada "Camarilla de la Sombra".
Ironías (o no) aparte, una de las principales aportaciones de *Massive Assault* es que va a incorporar un sistema de alianzas secretas, con lo cual nunca sabrás cuáles son los efectivos o apoyos reales con los que contará el enemigo. El título está siendo desarrollado por Wargaming.net, una compañía especializada en juegos de estrategia.



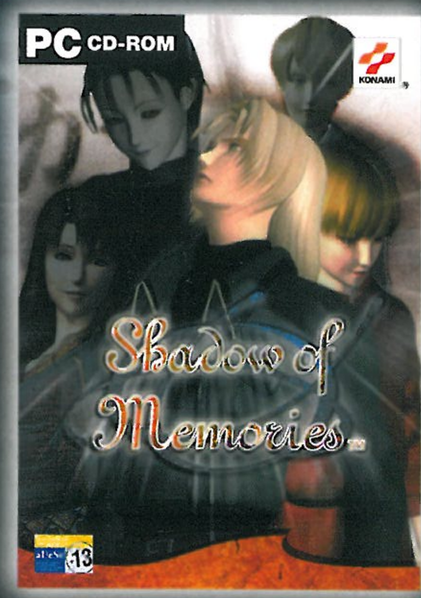
# LANZAMIENTOS

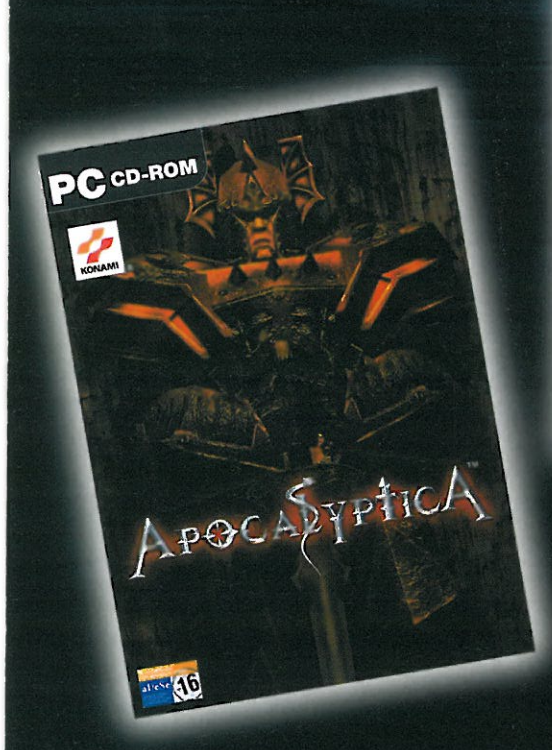


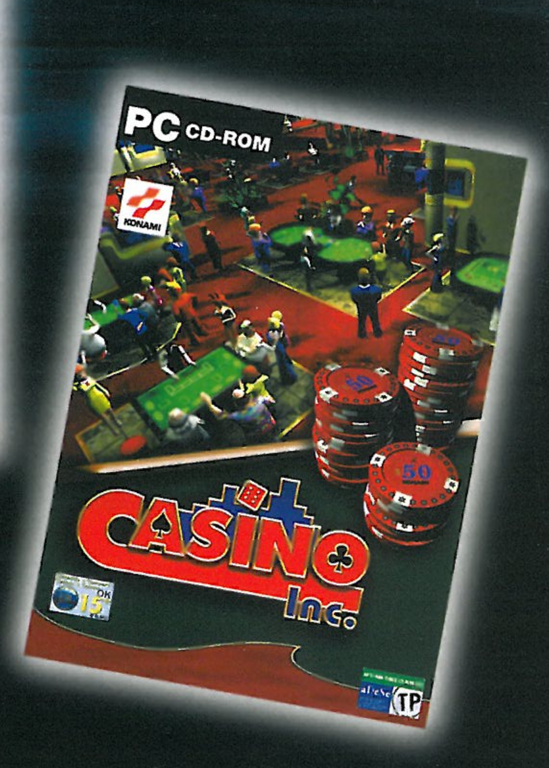




## TÍTULOS PC






**¿Cuál es la nacionalidad de Tom Clancy?**

☐ Alemana ☐ Francesa ☐ Estadounidense

NOMBRE: ............................................................

DOMICILIO: ............................................................

POBLACIÓN: ............................................ C.P.: ..................

PROVINCIA: ............................................ TELÉFONO: ..................

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
**GAME LIVE**
**IXO PUBLISHING IBÉRICA**
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

## BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de abril e indicar "Concurso Raven Shield" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de abril. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de mayo de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.



# PANORAMA BÉLICO

## 1C presenta su nuevo juego de estrategia

Hasta ahora, este proyecto era conocido con el título provisional de *WWII RTS*. El estudio ruso 1C ha decidido finalmente bautizar a su retoño con el nombre de *Battlefield Command: Europe at War 1939-1945* y se prevé que salgan de cuentas en primavera de 2004.

*Battlefield Command* abarcará todo el periodo de la Segunda Guerra Mundial. Va a incluir más de 100 escenarios reales reproducidos con tal mimo que se han empleado incluso datos topográficos y fotografías aéreas. Sin embargo, pese a lo que pudiera parecer, el título tendrá un enfoque más táctico que estratégico. Conducirás un número relativamente reducido de unidades, cada una de las cuales tendrá sus propias habilidades y personalidad. De hecho, desde 1C aseguran que "el jugador podrá acercarse con gran nivel de detalle al campo de batalla y llegar a identificar lo que cada soldado piensa o siente". Además, las unidades podrán adquirir nuevas habilidades o mejorar las existentes en el transcurso de la campaña.

Con todo, uno de los aspectos más significativos y prometedores de este juego de estrategia en tiempo real es que emplea el motor 3D del simulador *IL-2 Sturmovik*, por lo que la calidad gráfica y el realismo parecen asegurados.



**El nivel de detalle de los soldados es estupendo (para un ETR, claro).**

# TODO POR LA AUDIENCIA

## Lucha por la libertad en Nexagon: Deathmatch



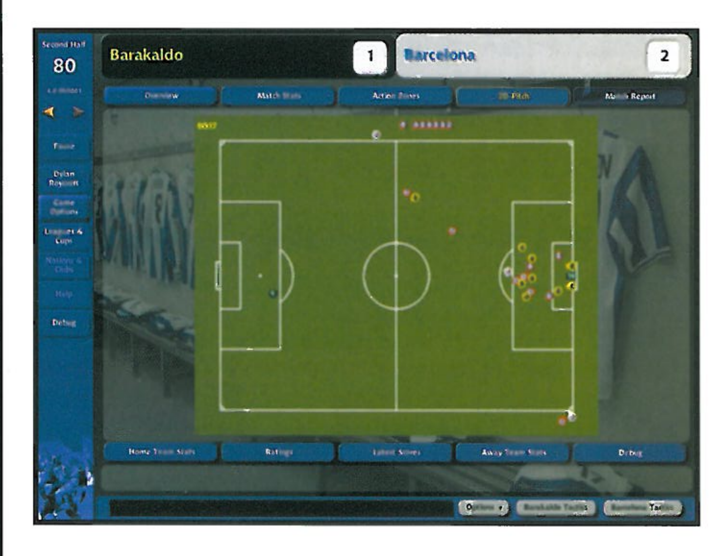
**Para conseguir la victoria, deberás conquistar la base enemiga.**

*Nexagon: Deathmatch* nos trasladará nada más y nada menos que al siglo 44, un tiempo en el que los prisioneros luchan a muerte entre sí para conseguir la libertad y de paso entretener a millones de telespectadores. Nuestro cometido consistirá en liderar un grupo de desarrapados y llevarlos a la victoria final a lo largo de una serie de combates a muerte. A medida que avances, conseguirás más puntos para comprar nuevas unidades o mejorar equipo antes de proceder al siguiente enfrentamiento. Sin embargo, lo novedoso del planteamiento es que, en realidad, *Nexagon: Deathmatch* tendrá un enfoque más táctico que otra cosa. La clave de la victoria residirá en la elección adecuada de tus unidades así como en tu capacidad para defender tu base y tomar la del contrario. En abril veremos si estas promesas fructifican.

# A TODO FÚTBOL

## Recta final de Championship Manager 4

La cuarta entrega de uno de los juegos de gestión futbolística con más pedigrí, *Championship Manager*, está a punto de ser editada. Este mes de marzo disfrutaremos de un *CM 4* de novísima generación que, por primera vez, incorporará el desarrollo de los partidos con gráficos 2D. De esta manera, podrás seguir su desarrollo y tomar decisiones tácticas en pleno juego (sustituciones, cambios de marca o de esquema táctico, etc.). Además, se ha profundizado en el modo de gestión que el juego ofrece para que puedas controlar más aspectos concretos relacionados con los entrenamientos, las finanzas del club o sus relaciones con el entorno.





# QUIERO UN ABRIGO DE PIEL

## Vuelven los hombres lobo en Bloodmoon



Bethesda Softworks sigue apostando por su impecable juego de rol *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Después del lanzamiento en diciembre de la primera expansión, *Tribunal*, en junio se le unirá *Bloodmoon*, una ampliación que te llevará a la isla de Solstheim para proteger la construcción de una nueva colonia minera.

La gran novedad de esta expansión, concebida para personajes de nivel alto, será la incorporación de los hombres lobo, unas criaturas ya presente en *The Elder Scrolls: Daggerfall* (1996). Como ocurría en *Daggerfall*, si unos de estos simpáticos colmilludos te propina un mordisco, podrás acabar convertido en hombre-peludo, con lo cual tu objetivo inicial de proteger a la colonia de sus ataques cambiará por completo.

La ambientación de *Bloodmoon* también sufre un cambio considerable. La isla de Solstheim es un gélido paraje donde abundan las nevadas y ventiscas. Los monstruos que aparecerán también van acorde con la climatología; osos polares, trolls de las nieves o criaturas de hielo. *Bloodmoon*, que será plenamente compatible con la anterior expansión, aportará entre 20 y 40 horas de juego más al universo de *The Elder Scrolls*, dependiendo, como siempre, del número de aventuras secundarias que decidas emprender.



**Cambia el escenario pero los monstruos siguen tan feos como siempre.**



# NOS VEMOS EN VIETNAM

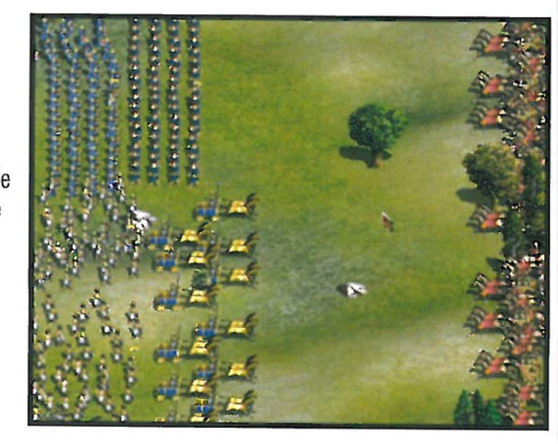
## Enésima visita al conflicto con Line of Sight: Vietnam

Siguiendo con la creciente línea que apuesta por revisitar Vietnam, Infogrames ha decidido subirse al carro con *Line of Sight: Vietnam*, un juego de acción en primera persona con ambientación selvática. En este juego encarnarás a un francotirador de los boinas verdes que deberá hacer frente a la amenaza rojiamarilla en el espesor de la jungla. De hecho, la jungla tendrá un papel esencial en el título, ya que no sólo dificultará la visión de tus objetivos o esconderá a posibles soldados del Vietcong, sino que también puede ocultar trampas o incluso serpientes. *Line of Sight: Vietnam*, que aún no tiene fecha de publicación confirmada, está siendo desarrollado por nFusion Interactive, el mismo equipo que se encargó de la serie *Deadly Dozen*.

# CARROS DE FUEGO

## Guerra a la antigua con Chariots of War

Los conflictos en Oriente Medio no son nada nuevo. De hecho, se remontan a los albores de la humanidad, cuando empezaron a brotar las fricciones entre las primeras civilizaciones de la región y acabaron todos pegándose de palos. *Chariots of War* es un juego de estrategia que abordará precisamente esa tormentosa época a través de varias campañas bélicas. Desarrollado por Paradox Entertainment y Slitherine Strategies, este título te permitirá ponerte al frente de hititas, egipcios o nubios (entre muchos otros) e intentar imponer tus razones en la cuna de la civilización. El juego también incorpora elementos de creación y gestión de ciudades. Además, vas a tener que dedicar una atención preferente al bienestar de tus ciudadanos si quieres que tus campañas militares prosperen.



# ES ALGO PERSONAL

## MotoGP 2 potenciará la inmersión





Vuelve la alta competición sobre dos ruedas.

El estudio británico Climax, que ya se encargó de desarrollar el primer *MotoGP*, vuelve ahora a las andadas sobre ruedas con una secuela. *MotoGP 2* tendrá seis circuitos más que se sumarán a los 10 ya disponibles en el original. Además, contará con todas las motocicletas de alta cilindrada así como con todos los pilotos participantes en la temporada 2002 del campeonato MotoGP. Sin embargo, una de las principales novedades de este juego de carreras con vocación arcade será que podrás personalizar tu moto hasta límites insospechados, alterando desde la dureza de los neumáticos hasta la velocidad de transición del cambio de marchas. Por si te parece poco, el modo de creación de pilotos se ha mejorado e incluso podrás diseñar tus propios logos para incorporarlos a tu máquina. Asimismo, esta nueva entrega añade el modo Stunt, que te permitirá hacer todas las cabriolas que quieras. Y como no podía ser de otro modo, *MotoGP 2* perfeccionará también texturas, modelos y efectos climáticos. Eso sí, para comprobar si estas mejoras valen la pena, tendrás que esperar hasta mayo.



# CHICHA Y LIMONÁ

## Panzers se situará entre el rol y la acción

O así lo asegura, al menos, la gente de Stormregion, el equipo húngaro que ya se encargó de desarrollar el más que digno *S.W.I.N.E.* Y para demostrar que no van de farol, nos cuentan que podrás conservar tanto los soldados como los vehículos de una a otra misión, con lo cual irán adquiriendo experiencia.

Con todo, y aunque parezca mentira, *Panzers* será un juego de estrategia en tiempo real a medio camino entre el despiporre balístico y la táctica más sutil. El título será completamente en 3D y utilizará una versión mejorada del motor Gepard, el mismo empleado en *S.W.I.N.E.* Además, contará con más de un centenar de unidades distintas que deberán batirse en treinta y tantos escenarios ambientados en conocidas batallas de la Segunda Guerra Mundial.



## GANADORES DEL CONCURSO HEARTS OF IRON

Javier Herrero, Salamanca, Jordi Molina Prats, Sant Feliu de Llobregat - Fermín Martín Navas, Valdehuncar (Cáceres) - Bernardo Trueba Fernández, Santurce (Vizcaya) - Beatriz López Sáez, Torrelavega (Cantabria) - Josep Gavaldà abrejas, Mont-Roig del Camp (Tarragona) - José Alfredo Ruiz García De Dionisio, Madrid - José Luis Acosta Soriano, Huelva - Germán Pallardó Roca, Picanya (València) - Alejandro Orea Montaña, Mutxamel (Alicante) - Juan Alvárez, Zaragoza - Luis M. Buenacasa Martínez, Utebo (Zaragoza) - Ángel José Fernández Ramírez, Valencia - Iván Pasares Domínguez, Logroño (La Rioja) - Ignasi Ródenas i Mullor, Barcelona - Oscar Ballester Fernández, Palma de Mallorca - José Manuel Da Silva Montes, Bembibre (León) - David Cisneros Núñez, Barcelona - José Carlos Saavedra García, Privilegio de la Unión (Zaragoza) - José Antonio Fernández Ruiz, Castañeiras (La Coruña)

## GANADORES DEL CONCURSO SIMCITY 4

Víctor Ruiz Álvarez, Zaragoza - Pedro José Florit García, Palma de Mallorca - Mario Zurdo Aparicio, Talavera de la Reina (Toledo) - Marc Fernández Hernández, Badalona (Barcelona) - Oscar Vivas Arias, Madrid - Juan José Novo, Málaga - Nacho Millán, Valladolid - Alfonso Pardo Ayuso, Murcia - David Moreno Grajera, Madrid - Daniel Perales Navarro, Barcelona - Alejandro Díaz Swan, Benidorm (Alicante) - Eduardo Ramos Pastor, Guadalajara - Óscar Rebollo Cantero, Alicante - Juan Ángel Martínez, Cuenca - Lucía Estévez Tejero, Ferrol (A Coruña) - Ricardo Bote Fructuoso, Solana de los Barros (Badajoz) - David López Rodríguez, Lugo - Sergio Riquelme Roig, Cornellà de Llobregat (Barcelona) - Sonia Amelburu Orte, Logroño - Eduardo Gonzalo Callejo, Zaragoza




# TE MERECES UN PREMIO

## La AIAS y la IGDA presentan sus candidatos a juego del año

La Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas (AIAS) y la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos (IGDA) anunciaron el pasado mes de febrero los candidatos a mejor juego del año en varias categorías.
Según la AIAS, el premio a mejor juego del año 2002 en la modalidad de PC se lo merecen *Age of Mythology*, *Battlefield 1942*, *Medal of Honor: Allied Assault*, *Neverwinter Nights* o *Warcraft III*. Exceptuando el primero, el resto de títulos repiten en la categoría de juego para PC más innovador junto a *Dungeon Siege* y *GTA III*. El único representante de los compatibles para el premio a mejor juego del año en todos los formatos será *Battlefield 1942*, que tendrá que batirse con cuatro títulos de consolas.
Por su parte, la IGDA también apuesta por *Battlefield 1942* como uno de los mejores de 2002, que repite también en la categoría de mejor diseño. *Neverwinter Nights* y *Warcraft III* son otros dos de los candidatos que vuelven a aparecer.



**Estaba claro que *Neverwinter Nights* saldría en las quinielas.**

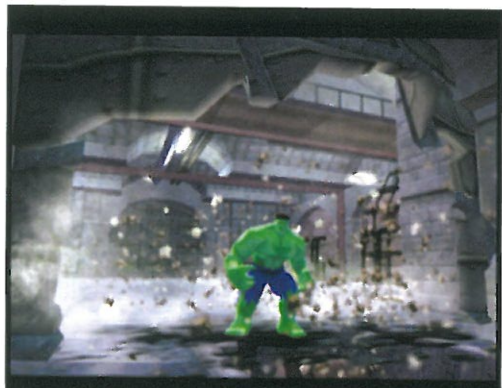


**No hay duda de que *Battlefield 1942* es uno de los juegos más valorados.**

# EL SECRETO ESTÁ EN LA MASA

## El increíble Hulk dispuesto a pisotear tu PC

El verdote más brutote de la factoría Marvel protagonizará un juego de acción con dosis de sigilo. *The Hulk* te situará en la piel del cambiante Bruce Banner, el científico transformista.
Por lo poco que sabemos hasta el momento, el argumento no irá parejo al de la película de próximo estreno, aunque tendrá algunos puntos de contacto. De hecho, *The Hulk* pretende coincidir con el estreno de esta película, dirigida por Ang Lee, el entronizado director de *Tigre y Dragón*.



**Esto es lo que pasa cuando las cosas se ponen así de feas y de verdes.**

## A LA CARRERA

### ACCIÓN SOBRE RUEDAS



Infogrames propone otro conflicto de proporciones balísticas y con protagonista motorizado. *Humvee Assault* es un juego de acción en tercera persona que se centrará en el famoso (?) vehículo blindado del ejército estadounidense y que te lanzará en una serie de misiones con disparos a gogó.

### VAMOS A LA PLAYA



Avanzándose a los requisitos climáticos, Wanadoo lanzará este abril *Pro Beach Soccer*, un juego de fútbol playero con vocación arcade. El título buscará recrear la espectacularidad de este deporte, para lo que se han realizado capturas de movimiento con dos componentes del equipo español.

### VIAJE AL PASADO 2



Los estudios polacos Mirage Interactive han decidido retomar la saga *Mortyr* y están trabajando ya en una secuela. En el primer *Mortyr*, publicado en 1999, encarnabas al hijo de un científico que viajaba al pasado. Al parecer, *Mortyr 2* buscará mejorar, sobre todo, los aspectos gráficos del juego.

### NO ME OLVIDES



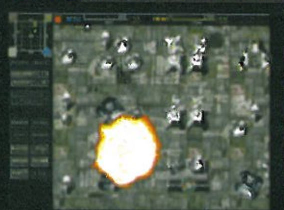
Los estudios de Plastic Reality Technologies están desarrollando *Korea: Forgotten Conflict*, un juego de estrategia que, como su nombre indica, transcurre en la península de Corea. Al parecer, el título tendrá un estilo de juego muy cercano al de *Commandos* e incluirá un total de cinco campañas.

## SOBRECARGA DE DESCARGA

El equipo de desarrollo de Digital Extremes está decidido a alimentar a su hijo pródigo. Ya puedes descargarte en la página oficial (http://www.unrealtournament2003.com/) un pack que incluye seis mapas nuevos para *Unreal Tournament 2003*. Eso sí, el archivo ocupa más de 70 MB.



## ANIQUILACIÓN ESPAÑOLA



Por lo visto, la compañía distribuidora Phantagram ha decidido hacer marcha atrás y no conceder al estudio español de Trilobite el desarrollo del esperado *Total Annihilation 2*. El presidente de Trilobite, Jorge Gómez, señaló que el equipo quiere dedicarse por completo al desarrollo de *Duality*.

## EL RETORNO DEL JEDI

En una reciente conferencia, Activision desveló que está preparando el desarrollo de una secuela para *Jedi Knight II: Jedi Outcast*, el impresionante juego de acción ambientado en el universo Star Wars. De momento, los detalles brillan por su ausencia, pero no dudes que seguiremos informando.

## HAGAN JUEGO

Últimamente proliferan los títulos para ludópatas. Tras *Casino Tycoon*, *Casino Empire* y *Casino Inc.*, ahora la compañía británica Empire anuncia *Vega$: Make it Big*. Adivina, adivinanza, se trata de un juego de gestión de casinos en el que deberás llegar hasta la cumbre de la Ciudad del Juego.



# CUMPLEAÑOS FELIZ

## Microsoft Flight Simulator hace historia



¡Ahora ya puede tener un Spirit of St. Louis en su monitor!



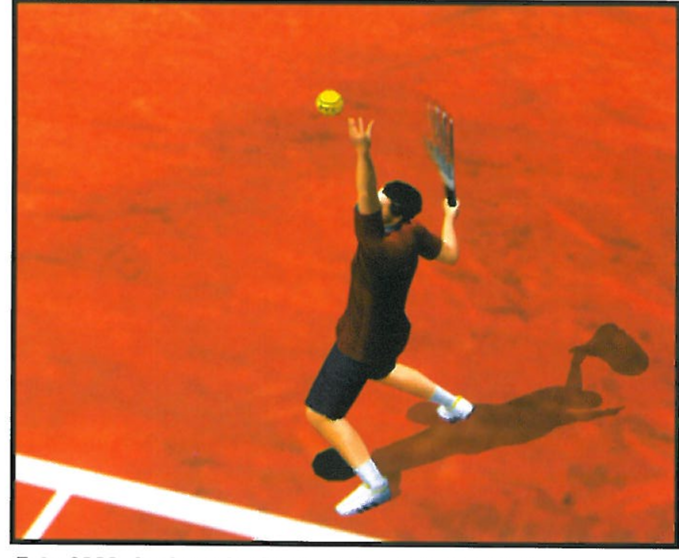
Aunque parezca mentira, esto es capaz de levantarse del suelo.

El simulador de vuelo más famoso de todos los tiempos nos regala una nueva versión para conmemorar su vigésimo aniversario (y de paso, el centenario de la aviación). *Microsoft Flight Simulator: A Century of Flight* pretende ser un repaso histórico que ofrecerá algunos de los aeroplanos más famosos de todos los tiempos. Estarán, por ejemplo, el Spirit of St. Louis, con el que Lindbergh sobrevoló por primera vez el Atlántico, o el aparato con el que los hermanos Wright despegaron por primera vez los pies del suelo. Pero no vayas a creer que de antiguallas va la cosa; *A Century of Flight* incorpora también modernos aviones como el Boeing 747-400 o la avioneta Cessna 172 SP. Además, el título ofrecerá varias mejoras respecto a sus antecesores, como una reproducción más fiel del terreno o cabinas interactivas.

# ¡ALEX, QUIERO UN JUEGO TUYO!

## Corretja aparecerá en el próximo Roland Garros

El famoso torneo Roland Garros sigue prodigándose. Para la edición 2003, el título promete importantes mejoras, entre las que destacarán los cambios en el control del personaje. Sin embargo, lo que más llama la atención de *Roland Garros 2003* es que, por primera vez, el tenista español Alex Corretja formará parte de un elenco que también incluye a Marat Safin, número 3 de la ATP. Esta nueva entrega incluirá modalidades que potenciarán una jugabilidad más arcade, así como los torneos de Nueva York o Las Vegas.



Este 2003, la tierra batida vuelve a estar de moda.



El género de **acción** es el que más **ha reducido la distancia que separa los juegos del cine** digital **o la realidad virtual**, el que más nos acerca al sueño del realismo máximo y la inmersión absoluta. Parece que el inminente ***Doom III*** **va a marcar una nueva frontera** a nivel gráfico, y por eso hoy resulta más oportuno que nunca recordar cómo hemos conseguido llegar tan lejos y preguntarnos si **la tecnología que esconden los juegos** de acción está cerca de tocar techo.

Por J. Ripoll

# MOTORES GRÁFICOS

## Pasado, presente y futuro de los juegos de acción

Los *Doom*, *Quake* y *Unreal* de este mundo han acercado las imágenes interactivas que desfilan a velocidad de vértigo por nuestros PC a cotas de realismo con las que ni soñábamos hace años. Y lo han hecho impulsados por sus motores gráficos, en los que los mejores programadores del mundo han volcado toda su experiencia y talento.

Digamos que un motor (*engine*, en inglés) gráfico es un conjunto de herramientas que definen muchos de los parámetros de un juego, desde las animaciones de los personajes a su IA pasando por la propia física del programa. Lo más importante es que son los responsables de la creación del escenario, de su luz, las texturas y la cantidad de polígonos a mostrar. Un buen motor puede que no haga un buen juego, pero sin él, no hay juego que valga.

Hay motores que son casi denominaciones de origen, garantías de calidad que aseguran a los juegos que los utilizan un cierto volumen de ventas. Motores como el célebre LithTech, el de *Quake*, el Unreal Warfare o el Criterion ayudan al diseñador, pero también a muchos compradores. Se trata de marcas con fama dispar. Unas arrastran leyendas negras, otras acumulan sus bien merecidos elogios.

### ROPA PARA LOS NUEVOS TIEMPOS

Existe una vieja discusión entre diseñadores y simples usuarios sobre la conveniencia de elaborar un motor propio o comprar alguno licenciado. Los detractores del motor común dicen que todos los juegos acaban pareciéndose formalmente, que es muy difícil introducir mejoras y que, si uno se equivoca en la elección, ya puede ir preparándose para pasar unos cuantos lunes al sol.

Por otro lado, hay quienes aseguran que el tiempo ahorrado al no tener que diseñar un motor gráfico propio se puede invertir en la elaboración de niveles o en la mejora de la IA, y, por qué no, en mejorar la historia que se va a contar.

Es cierto que los gráficos no lo son todo, pero sí mucho, y ha sido la competencia entre empresas lo que ha facilitado una llegada más rápida y frecuente de mejoras. Sombras generadas por múltiples puntos de luz, cientos de animaciones por personaje, rostros capaces de provocar algo más que unas cuantas risas. Y tantas otras cosas que juego a juego vemos más cerca de la realidad.

¿Cómo hemos llegado hasta aquí? La evolución del género desde principios de los 90 ha sido continua y los saltos cualitativos se han sucedido. Es posible que el techo tecnológico ande próximo. Ver lo que puede dar de sí la nueva secuela de *Doom* así lo puede hacer creer, pero basta con echar un vistazo a la respuesta que han dado las otras compañías a cada una de las revoluciones de id Software para que tengamos claro que *Doom III* no va a ser el final de nada. Eso sí, con él empezará el mejor de los futuros.




1991·1994

# El reinado de id Software

Los hermanos Adrian y John Carmack, junto a Tom Hall y John Romero, fundan id Software a principios de la década de los 90. Tras algunos arcades en dos dimensiones, empiezan sus relaciones con la grandeza a través de un juego llamado *Hovertank*, primer intento de introducir las tres dimensiones en el género de acción.

Sus resultados fueron más bien discretos. Esos grandes pasillos monocromos se convirtieron en cavernas pixeladas con la llegada de *Catacombs*, otra muestra de una compañía que seguía más interesada en los progresos técnicos que en dar a luz juegos redondos. Algo similar sucede con *Wolfenstein 3D*, título menor que alcanza cierto reconocimiento popular más por lo polémico de su contenido (el nazismo aún era un tema tabú) que por sus virtudes como juego.

Aunque los juegos de rol ya habían anticipado el uso de la perspectiva en primera persona, su desarrollo nada tenía que ver en ritmo y violencia con lo que llegaría a principios de 1993. Para entonces, el videojuego había descubierto a su único Dios (*Doom*) y su profeta (John Carmack).

## LA CONFUSIÓN DE GÉNEROS

La llegada de *Doom* supone un cambio total en las preferencias de los usuarios de compatibles. Los juegos de acción empiezan a interesar a un público masivo y el PC atrae a muchos jugadores nuevos. Aunque los movimientos del personaje y el nivel de detalle de los enemigos puedan ser inferiores a los de muchos de sus colegas generacionales de dos dimensiones, como *Darkseed* es tal el impacto y la capacidad de inmersión ofrecida, que uno tarda más bien poco en olvidar la carencia de un argumento sólido o cualquier otra limitación. En eso, *Doom* también marca una nueva forma de entender el videojuego. Prima el espectáculo frenético antes que las grandes tramas de desarrollo más pausado.

Mientras tanto, el resto de compañías contemplan sorprendidas la propuesta, no saben muy bien cómo reaccionar, y entre indecisión y desacierto, el propio Carmack se encarga de firmar un acuerdo de colaboración que se mantendrá pasados los años con Raven Software. Juntos, con el motor de *Doom* como base de trabajo, desarrollan *Heretic*. Algo más que una revisión en clave de fantasía medieval de un motor gráfico que en ese tiempo seguía sin tener competencia. El personaje puede mirar en todas las direcciones, se mejora el control con el ratón e implementa un sistema de inventario que ahora, diez años después, aún sigue siendo el más utilizado por gran parte de estos juegos.

Para entonces, el videojuego empezaba su huida de las salas recreativas y se instalaba en nuestra habitación. Y eso fue sólo el principio.



Así lucía la versión alfa del primer *Doom*, el juego que lo cambió todo.



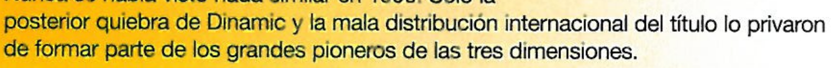
El exceso de píxeles y enemigos es la tónica en los juegos de Carmack.

Confiemos que alguno de estos bichos vuelva en el esperado *Doom III*.



## NARCO POLICE

Hacia el final de la época dorada del software español, Dinamic Multimedia contrató a la compañía uruguaya Iron Byte para desarrollar un juego de acción en el que un escuadrón de élite de la policía debía acabar con grupos de narcotraficantes. Lo revolucionario fue que desde una perspectiva en tercera persona íbamos avanzando por diferentes pasillos en los que eliminábamos cuanto enemigo se pusiera a tiro. Todo en tres dimensiones. Nunca se había visto nada similar en 1990. Sólo la posterior quiebra de Dinamic y la mala distribución internacional del título lo privaron de formar parte de los grandes pioneros de las tres dimensiones.



1995·1997

# 3D Realms planta cara

Los meses pasaban y las ventas millonarias de *Doom* y sus posteriores expansiones colocaban a id Software en posición de privilegio. Pero la postal cambió con la llegada de *Rise of the Triad*, juego que emparentaba una compañía veterana, Apogee, con otra que quería llegar a serlo, 3D Realms. Una y otra sumaron esfuerzos para crear unos niveles exteriores de gran tamaño con efectos de niebla, con paredes en las que nuestro arsenal podía dejar huella, con luces que uno podía hacer pedazos. Novedades todas que fueron rápidamente ensombrecidas por la llegada de *Hexen*: mejor juego, mayor renovación.

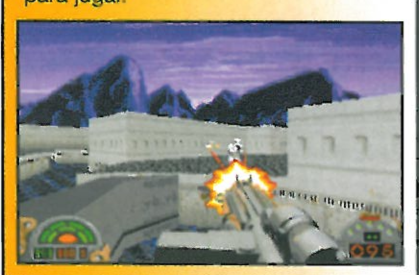
El nuevo hijo de Raven e id Software era algo más que la continuación de *Heretic*. Se trataba del "hasta aquí puedo llegar" de un motor gráfico tremendamente mejorado. Entre sus nuevas características estaba la posibilidad de elegir a varios personajes y un diseño de niveles entrelazado que debe considerarse su gran contribución histórica.



La variedad de las armas era una de las novedades de *Duke Nukem*.

## LUCAS ARTS CONTRA TODOS

Lucas Arts se mantuvo discretamente al margen del enfrentamiento entre los motores más sofisticados. En pleno esplendor, cuando cada título que lanzaba la compañía de George Lucas era un éxito asegurado, inició su andadura en el género de acción de la mano de *Dark Forces*, otro clon de *Doom* donde el personaje ya podía saltar. Con un motor gráfico de creación propia que se niegan a licenciar, la compañía de Lucas cumple las expectativas y rápidamente prepara el desarrollo de una secuela. *Jedi Knight: Dark Forces II* llegaría el año de *Quake* con otro motor gráfico propio que ofrecía unos efectos de luz inéditos y la posibilidad de alternar la primera y tercera persona como perspectiva para jugar.

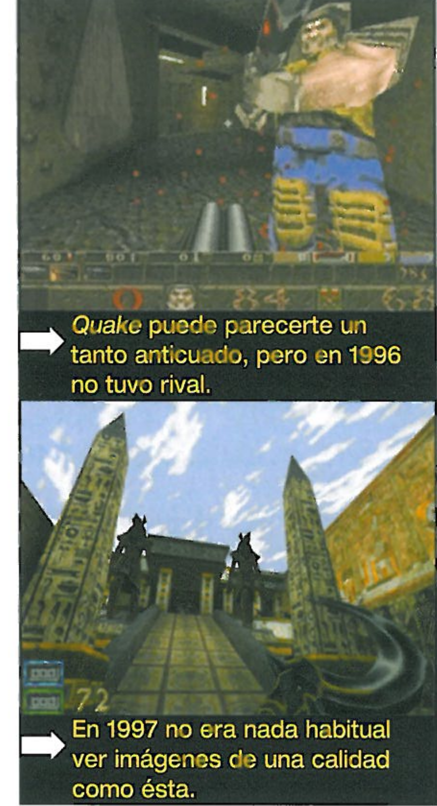


### TODO EL MUNDO GANA

El verdadero duelo entre id Software y 3D Realms se produce en 1996. De hecho, se trata de una lucha de conceptos. La primera defiende juegos que son demostraciones impecables de técnica. En la segunda, liderada por George Broussard y Scott Miller, se prefiere el perfeccionamiento de un modelo conocido antes que una búsqueda de nuevas vías. En pocas palabras, ante todos nosotros, *Quake* contra *Duke Nukem*.

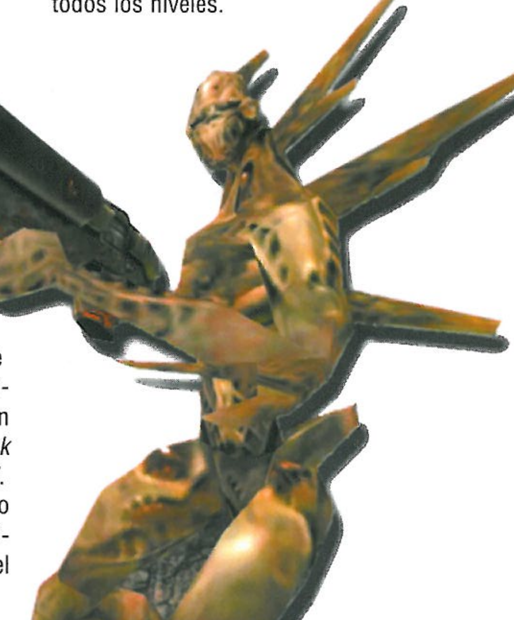
Junto con *Tomb Raider* y *Mario 64*, el juego de Carmack es la otra gran aportación a las 3D con modelos poligonales. Su apuesta por un terror minimalista casi monocromo es criticada por cierto sector del público, que prefiere el carnaval colorista del último gran héroe americano. El Duque, que no sólo vuela, canta, nada o mea, va más allá que cualquier otro juego en su interacción con el escenario. Sobre todo, trae a la industria un nuevo motor gráfico. De nombre Build, consigue que 3D Realms haga algo de fortuna al reutilizarlo para títulos de diferente pelaje: con él se hicieron desastres como *Redneck Rampage,* o grandes juegos como *Blood.*

Mientras, id Software da un nuevo paso al frente y responde a quienes criticaron la aparente poca atención por el detalle y falta de variedad cromática de *Quake* con la salida de *Hexen* 2, una nueva colaboración con Raven que, sin cambiar de motor gráfico, da lugar a un título colorista, asombroso, que introducía por primera vez efectos de agua transparentes y un modo cooperativo para todos los niveles.



*Quake* puede parecerte un tanto anticuado, pero en 1996 no tuvo rival.

En 1997 no era nada habitual ver imágenes de una calidad como ésta.



# La secuela que cambió el mundo

1997·1998


Shogo: unos robots cuyos increíbles movimientos de muy poco sirvieron.

Antes del final de 1997 llegó *Quake II* y, con él, otras navidades polémicas. Dos bandos opuestos volvían a enfrentarse. Mientras los puristas pensaban que se trataba del mismo juego de siempre pero mejor, quienes no lo eran sí vieron en él todas esas virtudes que lo han convertido en el título más importante de una saga histórica. No sólo era el primero en sacar verdadero provecho de las aceleradoras gráficas mediante las librerías Open GL, sino que, gracias a él, el modo multijugador presentaba sus credenciales a gran escala. Son dos aportaciones trascendentales que convirtieron su motor gráfico en objeto de deseo.

## UN MONÓLOGO CON FINAL PERFECTO

Con los arcades y la estrategia en tiempo real dominando el mercado, las compañías que pueden permitírselo se hacen con los derechos del motor *Quake II*. El precio es alto, pero nadie quiere malgastar años de desarrollo para crear algo que ya está hecho.

Empiezan a salir nombres. Ion Storm se hace con los derechos para crear *Daikatana* y *Anachronox*, dos fracasos históricos que representan lo que no debe hacerse cuando uno adquiere un motor ajeno. Tampoco es muy provechosa la nueva colaboración entre id y Raven, *Heretic II*. Creado bajo la perspectiva de la tercera persona, sirve para ampliar el registro del motor gráfico, pero nada puede hacer frente a las curvas de Lara Croft.

Las cosas empiezan a mejorar cuando Ritual muestra *Sin*. Con este juego futurista, el motor gráfico amplía su paleta de colores a 16 bits y, sobre todo, luce una mecánica en que la acción visceral se combina con secuencias narrativas.

Es algo que perfecciona *Half-Life*. Obra maestra. Juego único que abrió un camino que muy pocos han querido explorar. Tomaba como punto de partida el motor de *Quake II*, pero dio una auténtica lección de cómo se deben modificar herramientas de desarrollo ajenas. Las novedades gráficas se centran en las animaciones, la expresión facial y el aumento de la paleta de colores, pero como ya todos sabemos, *Half-Life* es más, mucho más que sólo gráficos.

Es tal la repercusión del juego que ensombrece los otros grandes lanzamientos del año, *Unreal* y *Shogo*. Diseñados por Epic MegaGames y Monolith/LithTech respectivamente, son un intento de hacer frente al monopolio de *Quake II*. Sus motores gráficos, gestados durante largo tiempo, no corren la suerte que merecen. Ni los revolucionarios efectos de luz del primero ni las impresionantes animaciones que ofrece el segundo sirven para convencer a otras compañías. Eso sí, con su llegada queda claro que no todos están dispuestos a seguir la melodía del flautista Carmack.

## PREY, LA LARGA AGONÍA



Éste era el título que estaba preparando 3D Realms para hacerle la competencia a id. Primero debía ser la alternativa de *Quake* y luego de *Quake II*. Un desarrollo más que sufrido, que implicó a diseñadores como Tom Hall (sí, el mismo que trabajó en id y acabó fundando Ion Storm), quien empezó afirmando que *Prey* utilizaba un sistema de portales revolucionario para, a los pocos meses, tener que abandonar el proyecto alegando que veía imposible que ese código se pudiese jugar algún día. 3D Realms prolonga sus sueños de grandeza hasta finales de 1998, fecha en que anuncia la muerte de su proyecto estrella y confirman que la nueva secuela de *Duke Nukem* vestiría el motor de *Quake II*.



*Quake II* seguía luciendo una desoladora estética monocroma.


*Unreal*: el poderío gráfico de un juego notable pero irregular.




1999·2000



# Unreal Tournament y Quake III: polémico salto generacional

De los primeros meses del 99, vale la pena rescatar los dos títulos que vieron la luz bajo el motor gráfico de *Unreal*. *Klingon Honor Guard*, enésimo homenaje al universo *trekkie*, tenía los principales defectos del juego de Epic: necesidad de ordenador potente e ineficacia en el juego por Internet. Mejor preparado llegó *The Wheel of Time,* adaptación de una serie de novelas fantásticas que vio la luz habiendo solventado gran parte de los defectos on line del primer *Unreal*. Pero los diseñadores necesitaron tanto tiempo para llevar a cabo las mejoras que el juego llegó con meses de retraso, en Navidad, coincidiendo con dos títulos llamados a cambiar el orden de las cosas: *Unreal Tournament* y *Quake III*, con motores que suponían un verdadero salto generacional.

## EL ÚLTIMO GRAN CAMBIO

Superficies curvas, paleta de 32 bits de colores y un nuevo código de transmisión de datos deberían ser virtudes suficientes para que id Software repitiese el éxito obtenido con el motor del anterior *Quake*. Pero, contra pronóstico, los primeros meses fueron complicados. Tal y como destaca Brandon Reinhart (jefe de diseño de Epic), "el hecho de que *Unreal Tournament* tuviese un código fuertemente orientado a objetos permitía que parte del equipo pudiese mejorar los apartados de IA, mientras otros estaban generando animaciones o dibujando texturas". Este detalle, sumado a la mayor aceptación popular del juego y, sobre todo, a un precio inferior al cuarto de millón de dólares más un porcentaje en beneficios en el que estaba tasado el motor creado por Carmack, provocó que Epic ganara la batalla... inicialmente.





Así se crea un héroe: J.C. Denton, el protagonista de *Deus Ex*.

De todos los nombres que entonces se anunciaron, el más emblemático, y el que a su manera mejor define las ventajas e inconvenientes de trabajar con material ajeno, fue *Deus Ex*. "Adquirimos un motor licenciado para centrarnos en el contenido y la propia jugabilidad. Sin embargo, acabamos malgastando demasiado tiempo en comprender las limitaciones y posibilidades del motor *Unreal*", así recuerda la experiencia el jefe del proyecto, un genio llamado Warren Spector.

A los problemas de compatibilidad gráfica que tuvo el juego con muchas aceleradoras (GeForce en especial) se unió otro problema: ni *Rune* ni *Undying* aportaron nada para echar abajo la leyenda de que el de Epic era un motor robusto al que costaba introducir mejoras.

Con *Unreal* en entredicho y *Quake* sin dar grandes frutos, LithTech encontró su sitio en el mercado. Los desastres iniciales (*Blood 2* o *Kiss: Psycho Circus)* se olvidaron tras el lanzamiento de *No One lives Forever,* que no sólo consolidaba esa estética voluntariamente irreal iniciada con *Shogo*, sino que confirmaba ese motor gráfico como la tercera alternativa, la solución para los juegos humildes.

## LA CARA OCULTA DE LA INDUSTRIA






Pocos cierres han sido tan lamentados en la industria del videojuego como el de Looking Glass. La ambición les llevó a desarrollar su propio motor gráfico, Dark Engine, con el que crearon *System Shock II* y las dos partes de *Thief*. Y aunque los tres títulos cuentan con detalles magistrales, su carrera comercial se vio perjudicada por "las limitaciones gráficas de su motor y la dificultad para manejarlo, que hizo más lento el diseño de niveles y perjudicó el desarrollo de la IA" como afirma Jonathan Chey (director de proyecto de *System Shock II*).



El sistema de partículas fue la mejor aportación de *Heavy Metal FAKK 2*.

Si los juegos basados en el motor Unreal se jugasen como se ven...

2001

# Combate a gran escala

Scott Miller había firmado este puñado de buenas intenciones tres años atrás: "Cambiamos porque el motor de *Unreal* nos permite crear un juego más grande, más en la línea del mundo de *Duke Nukem*. El motor de *Quake* es ideal para algunos juegos y el de *Unreal* lo es para otros. Además, pasar de uno a otro motor ha sido fácil". Pero el copropietario de 3D Realms volvía a la carga este nuevo milenio afirmando que los tiempos en los que se planteaban diseñar motores propios habían quedado atrás. Algo curioso en ese 2001, un año propicio para aventuras solitarias.

## UNA VENTANA AL EXTERIOR

*Hitman*, *Project IGI*, *Operation Flashpoint*, *Serious Sam*. Cuatro títulos, cuatro motores gráficos con un rasgo en común, la necesidad de trasladar la acción a grandes escenarios exteriores. La fórmula de pasillos y habitaciones con puertas por abrir necesitaba renovarse con urgencia, y muchos creyeron que los motores gráficos presentes no podían satisfacer sus necesidades.

*Operation Flashpoint* no destacaba por su grado de excelencia gráfica.

Aunque cada uno de los motores de los juegos citados contaba con alguna particularidad gráfica sobresaliente, parecía claro que ninguno acumulaba las suficientes garantías para ser comercializado con éxito, dudas que fueron rápidamente despejadas con la respuesta de los tres grandes.

La recuperación del terreno perdido se inició con un anuncio de Epic: tenían previsto lanzar una serie de proyectos con el epígrafe *Unreal* que iban a lucir nuevo motor gráfico. Unos jugaban con cartas de futuro, otros lo hacían con las del presente. LithTech presentaba en diciembre su motor mejorado con *Aliens versus Predator 2*. Por primera vez, alienígenas y marines resolvían sus problemas en grandes explanadas, mientras naves y naves, más y más polígonos, sobrevolaban la escena.

Ya hemos hablado de los difíciles inicios del motor de *Quake III*. Ni *American McGee's Alice* ni *Heavy Metal FAKK 2* consiguieron sacarle todo el partido posible. La razón puede encontrarse en la inestabilidad inicial del propio motor, tal y como afirma James Monroe. El jefe de proyecto de *Star Trek: Elite Force* recuerda que "empezamos el diseño del juego cuando el código de *Quake III* no estaba completo, y cada vez que nos enviaban una actualización, gran parte del trabajo de niveles y animaciones quedaba inservible. Nuestros diseñadores se desesperaban y el tiempo pasaba rápido".

Pero a veces, algunos inicios dramáticos sí tienen final feliz. Éste es uno de ellos. Tiempo, dinero y experiencia generan héroes de último minuto como *Medal of Honor* o *Return to Castle Wolfenstein*.



El trabajo en los personajes no jugadores es la mayor aportación de *Elite Force*.

Edificios en ruinas, una postal típica del muy notable *Medal of Honor*.

## FRACASOS ILUSTRES

El éxito económico que supuso a id, Epic o LithTech la licencia de sus motores gráficos animó a unas cuantas compañías a seguir el ejemplo. Parecía fácil, con un juego innovador y mucha publicidad, algunos creyeron que el mundo era suyo. Parecía.



### TRIBES 2

Cinco años de desarrollo y muchos millones invertidos que Sierra esperaba recuperar con las ventas de su motor gráfico. Al final, todo salió mal. El juego lucía una colección interminable de bugs.



### AQUANOX

El ejemplo de cómo un mal juego puede echar por tierra la fama de un motor. Pese a sus efectos de niebla volumétricos, sombras en tiempo real y un sistema de colisión mejorado, el juego era una simple colección de postales.



### BLADE

Aunque llegó tarde, lo hizo con sombras y efectos de luz que no han sido superados hasta la llegada de *Splinter Cell* y una física superlativa. Pero se trató de un juego irregular, con pésima recepción internacional.

# Un año de transición

La industria ríe, vive feliz, paga hipotecas. Las aceleradoras gráficas caducan antes que los yogures, las tres consolas líderes mueven más millones que nunca. La tecnología vende, y términos como *antialiasing*, *transform and lighting*, *motion blur* o *bump mapping* son reclamos para la compra de un juego tan importantes como el número de niveles o de armas con las que cuente. Todo eso, tan sólo diez años después de la llegada de *Wolfenstein*. ¿Dónde se encontrará el videojuego con otra década más de vida?



El modelado de personajes es una de las virtudes del motor de *UT2*.

## TIEMPO DE COSECHA

Durante los primeros meses del 2002, el centro de atención son las capturas y vídeos de las nuevas secuelas de *Doom* y *Unreal*. Parece ser que de los viejos motores apenas queda nada. Jon Zuk (diseñador de *Soldier of Fortune 2*) lo deja claro al afirmar que en el juego "hay muchas más líneas de código nuevo que del código original de *Quake III*".

Mientras tanto, llegan las secuelas de *Hitman* o *Serious Sam* y la nueva aportación de Tom Clancy, *The Sum of All Fears*. Si los primeros, en su afán de convertirse rápidamente en títulos multiplataforma, limitan las mejoras de su motor y decepcionan a más de uno, el segundo falla con estrépito al intentar trasladar el motor de *Ghost Recon* a un juego sin apenas exteriores.

Por todo esto y mucho más, parece ser que 2002 será un año marcado por la decepción, algo que está cerca de confirmarse con la nueva entrega de *Unreal Tournament*. Lo cierto es que sus escenarios exteriores no alcanzan la magnitud esperada, ninguno de los efectos visuales implementados resulta novedoso y sólo su motor Karma, destinado a controlar la física de los objetos, recibe los aplausos merecidos.

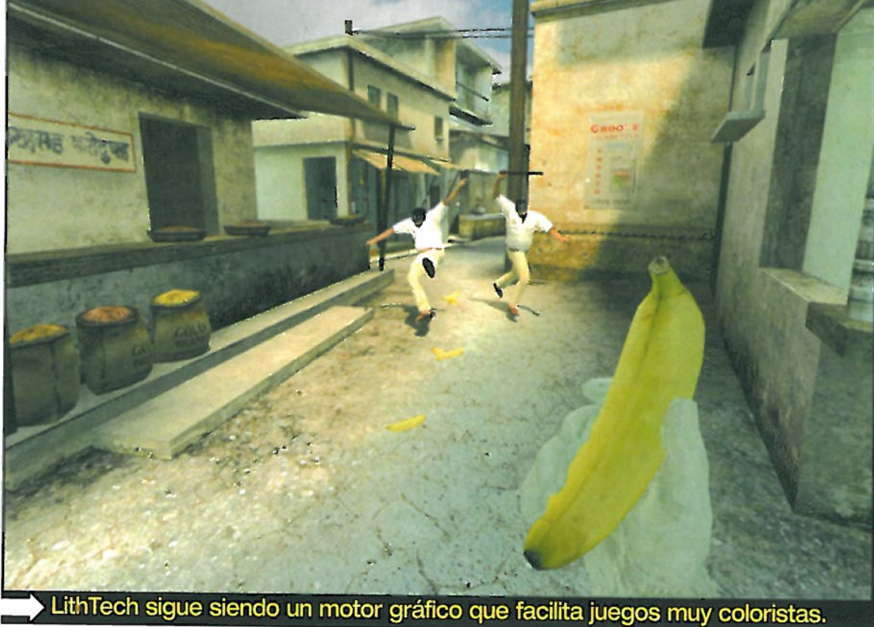
Con id Software más pendiente de parar las demos filtradas en Internet y Epic de lanzar parches para sus juegos, el tercero en discordia parecía encontrarse ante una oportunidad única. Y LithTech la aprovechó. No sólo amplió su gama de motores gráficos, sino que ofreció una muestra de potencial por la que nadie hubiese apostado. Su nombre, *No One Lives Forever 2*. Junto a unos escenarios de impecable detalle, destaca una sincronización labial casi perfecta y un sistema que permite a los personajes mover los ojos, todo gentileza de un nuevo motor llamado Jupiter.

Sin embargo, sería otro juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial el que conseguiría los mayores elogios. *Battlefield 1942*, utilizando un motor gráfico desprestigiado, Refractor, se convirtió en la sorpresa de la temporada. Con unas clarificadoras declaraciones de su productor, Kenneth Balthaser, hacemos balance y echamos el cierre: "No existía ninguna otra alternativa en el mercado. En nuestro caso, todo está optimizado en *este* motor para *este* juego y, aunque los gráficos no alcancen el nivel de *Unreal* o *Quake*, son ideales para el tipo de juego que pretendíamos".

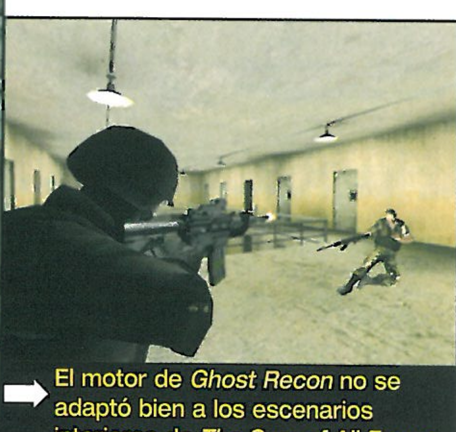



### EL NÚMERO DE SERIE

Otra de las grandes aportaciones del motor *QIII* fue su sistema de protección contra la piratería. Utilizando un algoritmo de encriptación llamado DES64, especialmente eficaz para el modo on line, se lo pusieron muy difícil a quienes aún no entienden que para jugar hay que pagar. Las ventas de *Elite Force* o *Return to Castle Wolfenstein* se vieron muy favorecidas.



LithTech sigue siendo un motor gráfico que facilita juegos muy coloristas.



El motor de *Ghost Recon* no se adaptó bien a los escenarios interiores de *The Sum of All Fears*.




2003

# La nueva

Este año, muchos juegos parecen tener cita con la posteridad. Hay abundantes dosis de grandeza a repartir en tres grandes bloques. Entre quienes utilizan motores de nueva generación (*Raven Shield*), los que aún andan en la antigua (*Elite Force II*) y aquellos que han decidido probar suerte con uno propio.

Hay algo que todos en la industria tienen claro: *Doom III* marcará cambio de hoja tecnológica, algo que obliga a muchas compañías a acelerar desarrollos. Definido por John Carmack como el salto tecnológico más importante tras la salida del primer *Quake*, sus principales características se centran en que por primera vez todas las texturas están modeladas con *bump mapping* (una técnica para simular texturas tridimensionales mediante irregularidades en el sombreado) y ganan *densidad* gracias a que el motor gráfico es capaz de renderizar una gran cantidad de fuentes de luz y relacionarlas unas con otras para que generen sombras perfectas. Por supuesto, el miedo está en el cuerpo de la competencia.




El terror ya tiene forma gracias al angustioso *Doom III*.

Veremos qué se esconde tras la un tanto infantil estética de *XIII*.

## EL ESPACIO EXTERIOR

Diseñados con su propio motor, este año llegarán cinco juegos que se presumen como gran alternativa multijugador a *Doom III* y *Deus Ex 2*.



**HALO (Verano 2003)**
Un juego que representa a una consola. No sólo se trata del título mejor vendido en Xbox, también es el mejor. Si Gearbox, la compañía encargada de hacer la conversión, mejora la resolución gráfica y mantiene intacto su humor y la IA, estamos ante un juego perfecto.
**LO MEJOR:** La inteligencia artificial de todos los personajes.
**LA DUDA:** La conversión corre a cargo de Gearbox, compañía con dudoso currículum (*Nightfire*).

**FAR CRY (Octubre 2003)**
Desde las oficinas de Crytek no dejan de generar expectativas sobre su motor gráfico, CryEngitem. Destacan sus kilométricos escenarios, su física realista y un sistema de sonido dinámico. Unas cuantas imágenes dejan bien claro que puede ser otro de los grandes.
**LO MEJOR:** Los escenarios. Se trata de una isla completa para poder recorrer.
**LA DUDA:** Uno teme por la optimización del modo multijugador.



**BREED (Mayo 2003)**
Mercury se llama el motor gráfico de un juego que destaca por la gran cantidad de naves, tanques y demás vehículos de combate que uno podrá pilotar, así como por un nuevo sistema de animación de vehículos y personajes (Rigid Body Dinamic).
**LO MEJOR:** Es un juego similar a *Halo*, y llegará antes.
**LA DUDA:** El diseño de las armas recuerda demasiado al de *Tribes 2*.

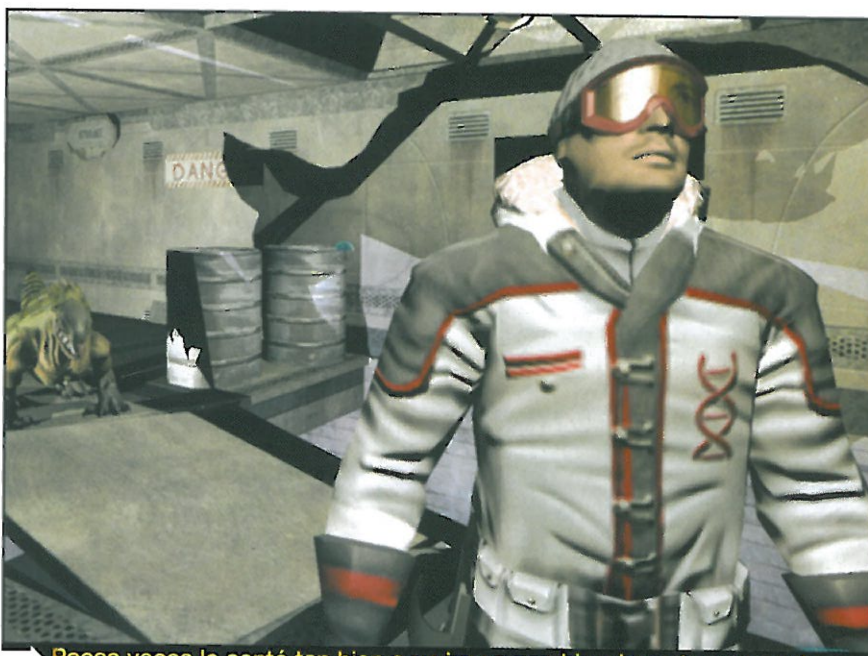
**VIETCONG (Abril 2003)**
Los creadores de *Hidden & Dangerous* y *Mafia* quieren sorprendernos con una recreación hiperrealista de la Guerra de Vietnam. Espectáculo multijugador en el que se podrán manejar todo tipo de vehículos en escenarios virtuales de calidad fotográfica.
**LO MEJOR:** La atmósfera. Hace que uno se sienta perdido, como en la guerra.
**LA DUDA:** La demo multijugador lucía numerosos *bugs*.





**MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER (Verano 2003)**
Complots galácticos a 600 años vista. Black Label dice que su juego contará una historia, sin tiroteos gratuitos. Podremos recorrer diferentes planetas y pilotar seis naves diferentes con un motor gráfico nuevo, Tusk 3D.
**LO MEJOR:** La combinación entre combates espaciales y lucha cuerpo a cuerpo.
**LA DUDA:** Muchos años en desarrollo y unas primeras imágenes discretas.

# revolución



Pocas veces le sentó tan bien a un juego cambiar de motor como al esperadísimo *Deus Ex 2*, el juego que prepara Warren Spector.



Trekkies de cartón piedra, su época ya pasó. Y hace mucho tiempo.

## DESFILE DE MODELOS

Para empezar, este mes de marzo viene cargado de títulos importantes que deberían clarificar el futuro del otro gran motor, el de *Unreal 2*. Junto con la secuela oficial del juego de Epic, llegan *Splinter Cell* y *Rainbow Six*, ambos con Tom Clancy como padre ideológico. Si el primero saca provecho del motor para crear un juego de luces y unas animaciones muy realistas, el segundo se centra en elevar el nivel de la IA.

La familia de Epic necesita un éxito. A los discretos resultados comerciales de *Unreal Championship* y *UT 2003* hay que sumar otra noticia devastadora. Hace pocas semanas Ion Storm anunciaba que *DX 2: The Invisible War* y *Thief 3* habían reescrito por completo el motor y, por tanto, ya no lucirían modelo *Unreal*. Uno de los diseñadores de *Deus Ex 2*, Kent Hudson, afirmaba: "Eso no significa que el motor de *Unreal* no sea fabuloso, pero en nuestro juego queríamos incluir elementos que exigían un motor gráfico a medida". Palabras tan bienintencionadas como huecas, sobre todo porque los resultados tras el cambio de motor parecen mucho más atractivos a juzgar por las nuevas capturas.

Durante este año, títulos como *Red Faction II* (con sus terrenos modificables gentileza de su motor gráfico, GeoMod), *XIII* (con el motor de *Unreal*) o *Tron* (que utiliza un nuevo motor de LithTech llamado Triton) intentarán hacer notar su personalidad diferenciada.

No son clones, tampoco referencias. Como ellos hay muchos, quizá demasiados. Pero son un término medio que le viene de maravilla a una industria que anda inquieta. En poco tiempo, tendrán nueva cima tecnológica y alcanzarla costará dinero, mucho dinero. Ojalá a media subida alguien recuerde que *Half-Life* demostró que existe otra manera de escribir la historia, que hay vida más allá de los motores y que la forma ya lleva demasiado tiempo acumulando victorias sobre el contenido.

## MOTORES UNIVERSALES

La acción en primera persona es el género que ha tirado de la industria virtual a nivel tecnológico y presentado en sociedad los mejores motores. Aun así, muchas herramientas gráficas han cruzado barreras genéricas y han demostrado su poderío tanto en juegos de acción alejados de la fórmula *Quake* como en títulos de rol, deportes o estrategia.

### PHOENIX 3D



Motor de la compañía francesa 4xTechnologies. Desde que fue creado en 1997, ha sido utilizado por diferentes aventuras gráficas herederas de *Myst* y también en algún que otro juego de acción.

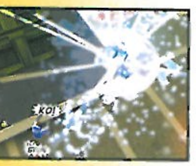
**Mejor juego:** *Iron Storm*
**Peor juego:** *Evil Twin*

### RENDERWARE

El motor utilizado por la mayoría de títulos procedentes de los estudios Criterion. La gran mayoría sólo ven la luz en alguna de las consolas, pero no han faltado grandes conversiones.

**Mejor juego:** *GTA III*
**Peor juego:** *The Italian Job*

### NETIMMERSE



NDL es una de las compañías veteranas de la industria. Aunque se fundó en 1983 por Turner Whitted, no alcanza popularidad hasta 1996, cuando crean el primer sistema de aplicación de texturas a un terreno variable. Desde entonces, no dejan de crear nuevas versiones de su motor gráfico.

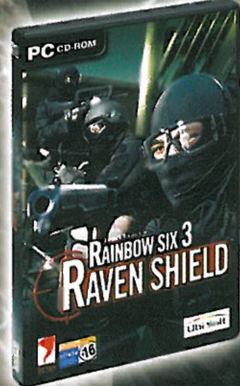
**Mejor juego:** *Dark Age of Camelot*
**Peor juego:** *Tennis Masters Series*

Tom Clancy's
# RAINBOW SIX 3
# RAVEN SHIELD™













Play It On
ubi.com

Ubi Soft

NO TE PIERDAS
NUESTROS CONCURSOS EN:
www.ubisoft.es

**Ubi Soft.** Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres.
Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI. Km.24. 28230 Las Rozas. MADRID.
Tlfno: 91 640 46 00. Tlfno SAT: 902 11 78 03




11:19 AM

NO HAY NEGOCIACIONES.

FIN DEL TERROR.

# SOIS EL EQUIPO RAINBOW

> RETA HASTA 16 JUGADORES EN PARTIDAS DE ALTA TENSIÓN EN EL MODO MULTIJUGADOR

> NEUTRALIZA A LOS TERRORISTAS CON 57 ARMAS CONFIGURABLES DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA

> JUEGO BASADO EN EQUIPOS CON UNA FASE DE PLANIFICACIÓN INNOVADORA Y UNA INTERFAZ DE ÓRDENES RÁPIDAS

> REALISMO GRÁFICO SIN PRECEDENTES GRACIAS AL NUEVO MOTOR GRÁFICO DE UNREAL™

## EL ORIGINAL Y ÚNICO, AHORA ES ¡EL MEJOR!









Por J. Font

**Más unidades, mapas interconectados,** más poderes sobrenaturales. Más *Warcraft*. Blizzard prepara su **segundo asalto para este verano** con una recién anunciada expansión de *Warcraft III* que incorporará muchas de las ideas y sugerencias de los jugadores. **Se trata de demostrar que orcos,** humanos, elfos y no-muertos siguen **más vivos que nunca.**





La máquina de Blizzard sigue trabajando a pleno rendimiento. Apenas medio año después de la tercera entrega de la serie *Warcraft*, la compañía californiana ya prepara el siguiente paso: una flamante expansión con hechuras de secuela. Para verla de cerca, nos desplazamos a una pequeña ciudad en los alrededores de Los Angeles, Irvine, donde el equipo de desarrollo tiene su cuartel general. Allí hablamos con Bill Roper, el encargado de enseñarnos *The Frozen Throne*.

La expansión de *Warcraft III* ofrecerá una campaña nueva para cada una de las

# WARCRAFT III
# The Frozen Throne

Entrevista a Bill Roper, vicepresidente de Blizzard

## "LOS JUEGOS EVOLUCIONAN APRENDIENDO DE SUS ERRORES"

**Bill Roper es un tipo cordial, un incansable relaciones públicas siempre a pie de obra, defendiendo el trabajo de su compañía y apuntándose a reflexionar sobre el futuro cuando se le pide. Según él, *Starcraft II* no se sitúa en un futuro próximo.**

GAME LIVE: ¿Hasta qué punto la grandeza de Blizzard depende de su capacidad para tener en cuenta las aportaciones de los jugadores?
BILL ROPER: Es una de nuestras claves. A diferencia de las películas, los juegos evolucionan aprendiendo de sus errores y teniendo en cuenta la opinión de los que los juegan. Una de mis funciones es dedicar tiempo a saber qué echan de menos los usuarios en nuestros productos, conocer sus sueños e intentar hacerlos realidad.

GL: ¿Cómo se hacen realidad los sueños?
B.R.: Contando cuentos. Creando historias interesantes y ofreciendo, además, la posibilidad de sumergirse en ellas, de que el usuario participe en un mundo convincente, trabajado al detalle.

GL: ¿Cuál va a ser el próximo sueño en el que vais a trabajar?
B.R.: Nuestros próximos proyectos se centran en el juego on line, aunque aún no está del todo definido qué haremos.

GL: ¿*Warcraft IV*, *Starcraft II*...?
B.R.: Puede que *Warcraft IV*. Me gustaría hacer un juego de rol ambientado en los mundos de *Warcraft*. En *World of Warcraft* se consigue en gran parte, pero me gustaría conseguir mayor profundidad que la de títulos como *Diablo* o *Dark Age of Camelot*.

GL: Entonces, ¿qué hay de los rumores sobre *Starcraft II*?
B.R.: Eso viene de los personajes con skins galácticos que aparecían en el vídeo final de *Warcraft III*. Son un simple capricho de nuestros grafistas, nada más. Quiero que se entienda de una vez por todas que *Starcraft* es la continuación de *Warcraft II*, y *Warcraft III* es la culminación, por ahora, de la saga. Si en lugar de *Warcraft III* se hubiese titulado *Starcraft II*, incluiría los mismos elementos.

GL: ¿Tardará *Warcraft IV* cinco años en aparecer?
B.R.: Los recursos humanos de que disponemos hacen difícil predecir cuándo acabaremos un proyecto y cuándo iniciaremos el siguiente. En Blizzard preferimos hacerlo todo sin contar con ayuda externa. Ahora estamos dedicados a *World of Warcraft* y a esta expansión.

GL: ¿No pensáis recurrir a estudios externos?
B.R.: La experiencia me ha enseñado que es mejor confiar en tus recursos y hacer las cosas bien, aunque sea despacio. A lo mejor, si editásemos un juego por año, perderíamos nuestro nivel de calidad.

razas implicadas. Blizzard ha acabado ya de desarrollar la de los elfos nocturnos, aunque Roper nos aclaró que "tal vez queden algunos aspectos por retocar, así que podríamos decir que esta primera campaña está completa con reservas".

Todas las campañas partirán de un escenario en el que el jugador obtendrá los recursos que necesite. Una vez hecho esto, podrás escoger con un margen de libertad muy amplio el orden en el que completas las misiones. Como explica Roper, "los jugadores pedían escenarios multimapas y varias formas diferentes de obtener la victoria, y eso es precisamente lo que van a encontrar".

Los mapas serán de un tamaño semejante a los del título original. Rob Pardo, jefe de desarrollo del proyecto, nos explicó que "el diseño de los escenarios está casi definido, aunque tenemos planeado crear una serie de mapas exclusivos para el modo multijugador".

### Caudillos de leyenda

El elemento que dará coherencia a estas campañas multimapa tan flexibles será la presencia de un héroe, que liderará a su raza durante el desarrollo de las misiones. Es probable que se añada un segundo héroe. Según Pardo, "en ese caso podrás elegir qué nuevo personaje quieres convertir en tu segundo héroe, por ejemplo, contratando sus servicios en una taberna". Las nuevas unidades que acompañarán a tu personaje principal podrán (como los propios héroes) adquirir experiencia y habilidades relacionadas con el uso de conjuros.

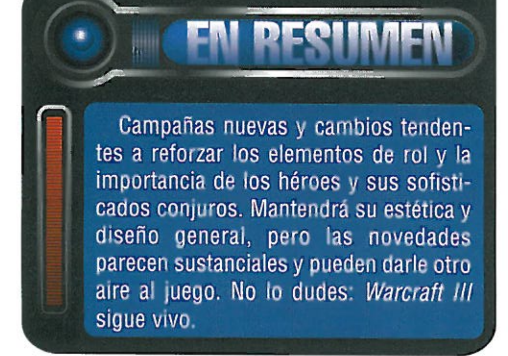
Otra novedad es que cada una de las razas contará con un edificio nuevo en el que podrá adquirir habilidades para los héroes. Este detalle puede resultar especialmente curioso en las partidas on line, porque será posible que se enfrenten entre sí dos héroes en apariencia idénticos pero con habilidades muy diferentes.

También dará mucho juego la posibilidad de adquirir nuevos conjuros a medida



DATOS

| | |
|---|---|
| GÉNERO: | Estrategia |
| DESARROLLADOR: | Blizzard |
| EDITOR: | Vivendi Universal |
| DISPONIBLE: | Verano |



EN RESUMEN

Campañas nuevas y cambios tendentes a reforzar los elementos de rol y la importancia de los héroes y sus sofisticados conjuros. Mantendrá su estética y diseño general, pero las novedades parecen sustanciales y pueden darle otro aire al juego. No lo dudes: *Warcraft III* sigue vivo.




KONAMI
¡El dinero sí da la felicidad!
...y nunca fue tan divertido amasar fortuna.
El Casino Inc. te contrata como director de un casino al estilo Las Vegas para que supervises el crecimiento y la expansión del negocio. Debes ocuparte de todos los aspectos del casino como por ejemplo, la decoración, las mesas de juego y la contratación del personal. Así mismo, debes organizar la forma de atraer clientes, establecer la generosidad de las tragaperras y mantener la honradez" de los croupiers.
Los estupendos gráficos en tres dimensiones que conforman el interior y exterior del casino aportan a la imagen del Casino Inc. una variedad comparable a la del desarrollo del juego. La parte cómica empieza cuando los otros jugadores se emborrachan, se enfadan al perder dinero y las mafias rivales llaman a tu puerta.
PC CD-ROM
CASINO Inc.
www.konami-europe.com
www.konamistyle-europe.com
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
© Hothouse Creations Ltd. 2002. All rights reserved





Nuevos héroes, nuevo edificio y muchos más elementos de rol.


No faltarán héroes nuevos con sorprendentes habilidades


No olvides el dinero cuando vayas de compras. De ello dependerán tus habilidades.

que avanzas, un oportuno guiño a los árboles de tecnología típicos de la estrategia en tiempo real. "Cada una de las razas dispondrá de un almacén en el que podrás adquirir conjuros para aumentar las posibilidades de tus personajes", explica Bill Roper.

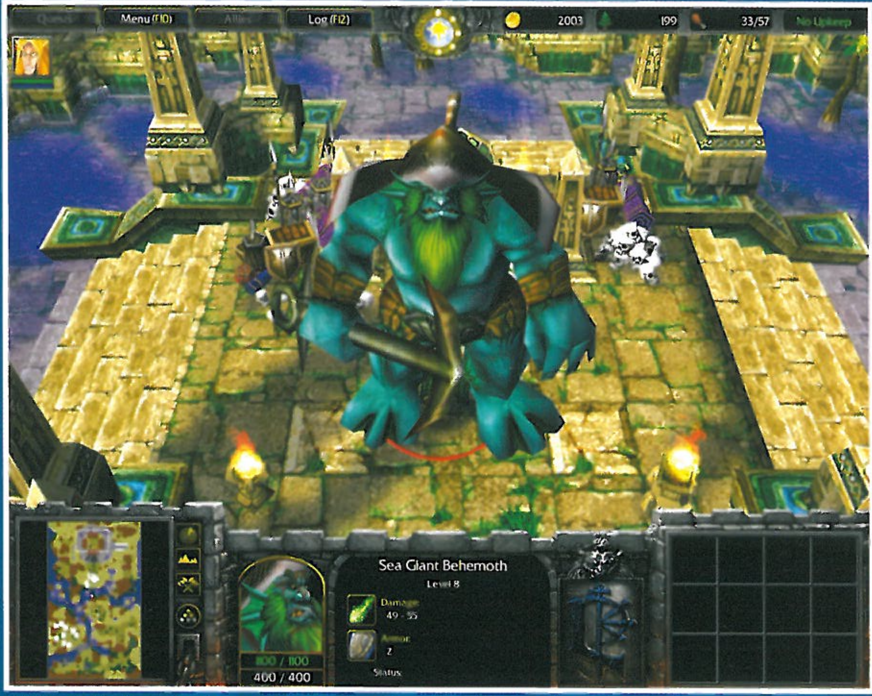
Se ha optado por esta solución porque, según Roper, "trabajar en juegos como *Diablo* nos ha demostrado que la introducción de magia en lugar de tecnología da posibilidades estratégicas adicionales y enriquece la jugabilidad". Encontrarás unidades capaces de teletransportarse a puntos lejanos del escenario o incluso de realizar ataques a múltiples unidades al mismo tiempo. Otra novedad curiosa es que las unidades caídas en combate permanecerán en algunos casos sobre el campo de batalla y podrás utilizarlas casi como si siguiesen con vida. Algunas de estas artes mágicas serán comunes a todas las razas, mientras que otras serán exclusivas de personajes concretos.

### Acabado modélico

Aunque muchos aspectos relacionados con el diseño general siguen aún por definir, sí que parece claro que Blizzard pretende añadir al juego detalles que lo conviertan en una experiencia más rica. No esperes una transformación en profundidad, pero van a potenciarse aspectos que ya se insinuaban en el juego original, como el componente de rol.

Esto va a venir dado por el árbol de recursos mágicos y por la capacidad de tus personajes de ir adquiriendo habilidades que les den una personalidad definida. Roper explica que "hemos intentado extender esta lógica a todas las unidades, de forma que, aunque sean iguales, sus habilidades las hagan diferentes y por tanto valiosas".


Los cofres albergarán más variedad de ítems para configurar tus personajes.



Al final de los niveles encontrarás gigantes dispuestos a hacerte papilla.


Las magias serán más abundantes y espectaculares en esta expansión.


El agua será más profunda. Podrá albergar unidades de gran tamaño.


Promete ser un título dinámico, con mamporros a diestro y siniestro.


Algunas unidades contarán con capacidad para atacar a más de una unidad.

En *Warcraft III* era relativamente sencillo familiarizarse con lo que cada unidad concreta podía hacer y sacarle el máximo partido posible a estas cualidades. Roper aclara que esta vez las cosas no van a ser tan sencillas: "Esta expansión será mucho más rica en posibilidades, por lo que dominar la lógica del juego y sacar partido de ella va a ser cuestión de mucha práctica".

## Sin complicaciones

En definitiva, que esta expansión promete ser algo épico. Sus creadores tienen la esperanza de que ayude a consolidar la serie tras los sucesivos cambios de orientación que supusieron *StarCraft* y *Warcraft 2*. Eso sí, vuelve a apelar a los jugadores que disfruten con la estrategia de acción directa, rápida y sin demasiadas complicaciones. Si echaste de menos los complejos árboles tecnológicos y la acumulación minuciosa de recursos en *Warcraft III*, no dudes que con esta expansión va a pasarte lo mismo.

**Podrás escoger con un margen de libertad muy amplio el orden en el que completas las misiones**

En todo caso, sí parece que el nuevo cóctel de Blizzard va a tener una dosis algo superior de rol y un poco menos de acción desenfrenada al estilo *StarCraft*. La compañía de Irvine tiene previsto entrar en la recta final de desarrollo la próxima primavera y sacar el juego al mercado antes del final del verano. Roper opina que el ritmo de trabajo se está adaptando a los calendarios internos, pero aclara que, como de costumbre cuando se habla de un producto Blizzard, "puede haber retrasos motivados por la voluntad de crear un juego lo más perfecto posible y porque la política de la compañía consiste en llevar a cabo los proyectos sin delegar en estudios externos".

Ahora parte de los esfuerzos de la empresa californiana están centrados en poner punto final al desarrollo de *World of Warcraft*, el título de rol on line masivo ambientado en el universo *Warcraft*. En cuanto esté acabado, Blizzard dedicará todo su tiempo a *The Frozen Throne* y se esforzará en que el prometedor cruce entre ideas y conceptos dispares resulte tan equilibrado como sea posible.


Los nuevos edificios serán como El Corte Inglés de los sortilegios.


Los grupos reducidos con un héroe seguirán siendo la clave del juego.

**Vietnam se había mantenido** hasta ahora **a distancia** sideral de nuestros PC. Pero **en ese** paupérrimo **país** del sudeste asiático **tuvo lugar una de las guerras más sangrientas** de la historia. Y los checos de Pterodon piensan que **iba siendo hora de traerla a los compatibles**.

Por G. Masnou




El modo multijugador será tan completo y divertido como el individual.

# VIETCONG

Tras recorrer infinidad de trincheras en una Primera Guerra Mundial un tanto pasada de rosca (*Iron Storm*), realizar un dramático desembarco en las playas de Normandía durante la Segunda Guerra Mundial (*Medal of Honor: Allied Assault*) y tragar toneladas de polvo en la guerra del Golfo (*Conflict: Desert Storm*), toca viajar a Vietnam y darse un generoso chapuzón de selva y bombas incendiarias.

Pese a que se trata de un juego de acción en primera persona, Pterodon está apostando por unos niveles de realismo y verosimilitud en la reconstrucción histórica poco habituales en este género. Pero eso no implica que se renuncie a las típicas y siempre bienvenidas inmediatez y simplicidad de manejo.

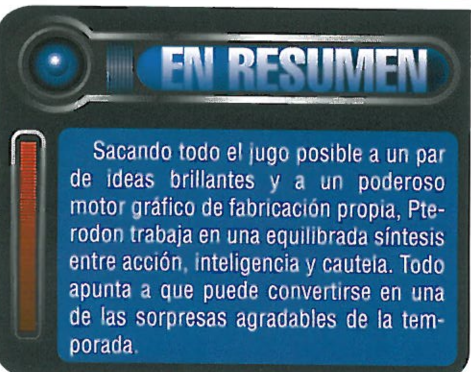
## Verde que te quiero verde

El juego va a enfrentarte a un enemigo mucho más temible que el Vietcong: la selva. Estados Unidos sepultó su prestigio militar en ese infierno verde, y a ti te pasará lo mismo a menos que te acostumbres deprisa a la idea de que éste es un juego atípico. En él, la agudeza visual será más importante que la habilidad con el ratón y el teclado. El verde sepulcral de la vegetación lo envuelve todo, la visibilidad es prácticamente nula y el enemigo se esconde en la espesura con las armas a punto. El éxito en las misiones pasará por estar muy atento a todo lo que te rodea, percibir a tiempo cualquier movimiento sospechoso y avanzar tomando todo tipo de precauciones. Otra clave consistirá en mover de forma precisa e inteligente a los diferentes miembros de tu pequeño escuadrón, que podrá incluir personal especializado, como un médico, un radiotelegrafista, un artillero o un ingeniero.

La interfaz para dar ordenes funcionará de manera muy parecida a propuestas

### DATOS

| | |
|---|---|
| GÉNERO: | Acción |
| DESARROLLADOR: | Pterodon |
| EDITOR: | Virgin Play |
| DISPONIBLE: | Marzo |




Sacando todo el jugo posible a un par de ideas brillantes y a un poderoso motor gráfico de fabricación propia, Pterodon trabaja en una equilibrada síntesis entre acción, inteligencia y cautela. Todo apunta a que puede convertirse en una de las sorpresas agradables de la temporada.



La IA de los enemigos promete estar a la altura de las circunstancias.



La ambientación poco o nada tendrá que envidiar a la de *Apocalypse Now*.


En el modo individual, contarás con la ayuda de un pequeño pelotón.

## La interfaz para dar ordenes funcionará de manera muy parecida a propuestas como SWAT 3 o The Thing

como *SWAT 3* o *The Thing*. No será posible asignar tareas muy especificas, pero esto se debe a que *Vietcong* es, ante todo, un título de acción, no un juego táctico al estilo *Ghost Recon*. Tus compañeros de equipo dispondrán de una IA lo suficientemente desarrollada como para comportarse como lo haría un soldado de carne y hueso, un tipo curtido y con sus propios criterios. Ellos solitos serán capaces de cubrirse cuando les disparen, cubrirte o incluso suministrarte atención médica.

### Good Morning Vietnam

Parece que el juego será capaz de marcar diferencias en los pequeños detalles. Por ejemplo, la forma de sostener las armas va a ser muy innovadora, ya que elegirás entre sostenerla del modo tradicional y apuntar a los enemigos con el puntero o mantenerla a la altura de la cara, acción que te obligará a desplazarte más despacio pero te permitirá ver el objetivo algo más cerca y disparar con más precisión. Lo mejor de todo consiste en que, si te encuentras agachado detrás de un árbol, pulsando las teclas Alt y la de disparo te levantarás lo justo como para apoyar el arma en el árbol y podrás disparar con una exposición al enemigo mínima. Otros detalles tienen que ver con la opción de conducir vehículos como jeeps, camiones y lanchas o la posibilidad de conducir tú mismo al equipo a través de la selva si ves que el guía va demasiado lento.

Empezarás cada una de las misiones de la campaña hablando con un superior, ojeando documentos e inspeccionando mapas de la zona. La mayoría de objetivos consistirán en realizar ataques estratégicos sobre posiciones enemigas, aunque también habrá tiempo para echar una mano a un aldeano local que sostiene a un bebé o dirigirse en barco al rescate de un piloto derribado mientras miembros del Vietcong te disparan desde ambos lados del río. Esta filosofía de la variedad y el buen gusto también se extiende a un modo multijugador que promete altas dosis de tensión.


El sistema de túneles utilizado por el Vietcong también aparecerá en el juego.


Tus hombres no son maniquís. No hará falta que les des demasiadas órdenes.

## TODOS A VIETNAM

**Aunque hasta ahora se trataba de un tema casi inédito, *Vietcong* no será el único juego de acción en primera persona ambientado en la Guerra de Vietnam que visitará las pantallas de nuestro PC en los próximos meses.**



### MEDAL OF VALOR: VIETNAM

Los creadores del excelente *Medal of Honor: Allied Assault* trabajan un nuevo título bélico ambientado en Vietnam. Utilizará el último motor *Unreal* y la mecánica será muy parecida a la de su anterior juego, lo que implica variedad de misiones y unas completas opciones multijugador. Su lanzamiento está previsto para finales de 2004.

### LINE OF SIGHT: VIETNAM

Este juego te convertirá en un boina verde, un francotirador con vista de lince que pertenece a una unidad militar de primera línea. Como en *Vietcong*, la selva tendrá un gran protagonismo y te obligará a extremar la cautela. Las opciones multijugador incluirán un prometedor modo cooperativo. Se espera para finales de este año.



**A falta de un *Mario* o un *Sonic* que llevarse a la boca, nada como un nuevo *Rayman* para los jugadores sedientos de plataformas. En esta ocasión, el afable personaje desprovisto de extremidades deberá hacer frente a un ejército de traviesos hoodlums.**

# RAYMAN 3
## Hoodlum Havoc

Por G.Masnou



Los potenciadores otorgarán a Rayman una serie de habilidades especiales.



Este enorme tipo azul es Globox, el mejor amigo de Rayman.

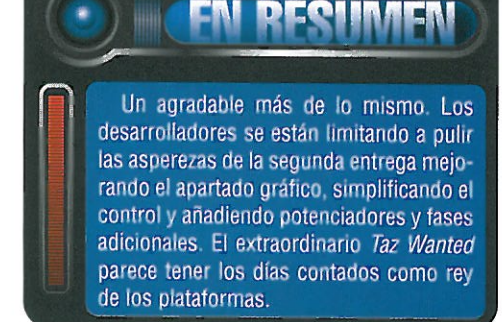


Sí, *Hoodlum Havoc* es la tercera entrega de la saga que Ubi Soft inauguró en el año 1995 y que con tanto éxito abrió la veda del género de plataformas en el mundillo de los compatibles, por entonces repleto de simuladores, juegos de golf y ajedrez. El secreto de su éxito residía en que era capaz de ofrecer una mecánica de juego similar a la de clásicos del género como *Sonic* o *Mario* sin renunciar por ello a señas de identidad propias: un personaje carismático que carecía de piernas, brazos y cuello, un universo colorista con aspecto de dibujos animados y multitud de extraños cachivaches y potenciadores.

Desde entonces, han desfilado por las pantallas de nuestro PC dos nuevas entregas de las aventuras de *Rayman*, una secuela llamada *The Great Escape* que supuso un acertado salto de las 2D a las 3D y esa obra menor llamada *Rayman Arena*, que añadía descafeinadas opciones multijugador en un planteamiento de juego similar al de *Quake III: Arena* pero dirigido a los más pequeños de la casa.

### La historia se repite

Adoradores de liftings completos y de revoluciones a gran escala, malas noticias. *Rayman 3* no incorporará ninguna novedad de

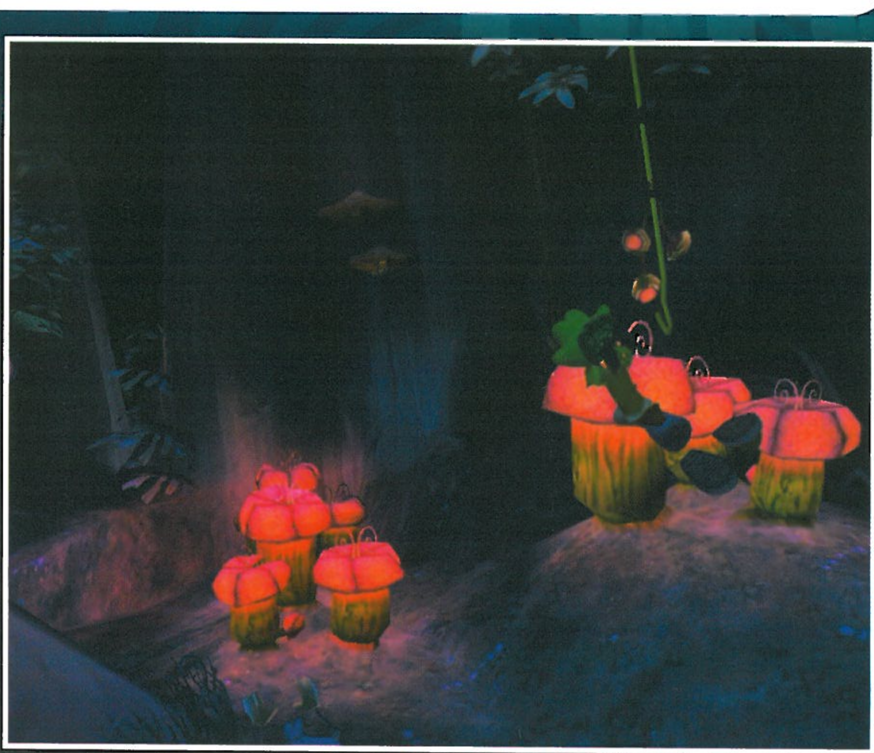


**DATOS**

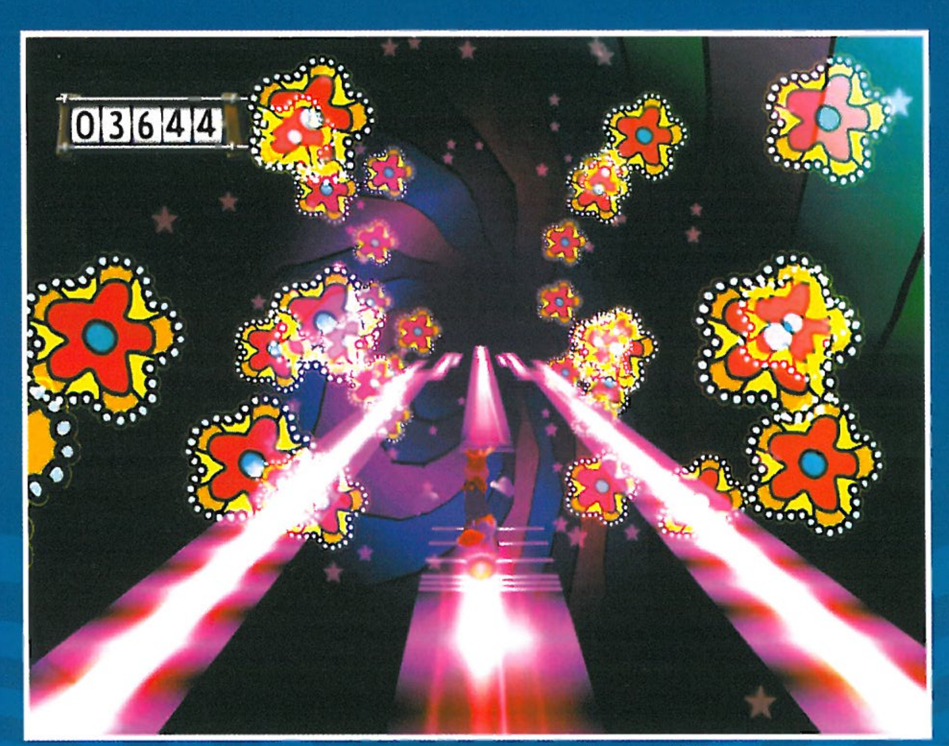
| | |
|---|---|
| GÉNERO: | Plataformas |
| DESARROLLADOR: | Ubi Soft |
| EDITOR: | Ubi Soft |
| DISPONIBLE: | Marzo |

**EN RESUMEN**

Un agradable más de lo mismo. Los desarrolladores se están limitando a pulir las asperezas de la segunda entrega mejorando el apartado gráfico, simplificando el control y añadiendo potenciadores y fases adicionales. El extraordinario *Taz Wanted* parece tener los días contados como rey de los plataformas.



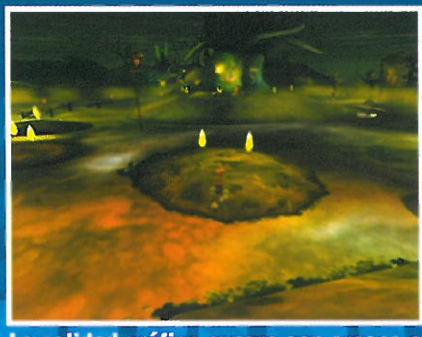
En la primera fase, sobrevolarás a toda velocidad una densa selva.



Las fases especiales, además de atractivas, resultarán muy difíciles.



Necesitarás un joystick para disfrutar del juego en todo su esplendor.


La calidad gráfica supera con creces a la de cualquier otro plataformas.

peso. Las constantes vitales serán las mismas de siempre, con lo que *Hoodlum Havoc* difícilmente colmará tus pretensiones si la saga de Ubi Soft nunca fue santo de tu devoción. Los personajes de toda la vida, como Globox o Murphy, siguen ahí, al igual que la un tanto indigesta cantidad de lums y potenciadores a recoger y el repertorio de cabriolas a realizar. Sí que habrá novedades, aunque serán muy sutiles y sólo encaminadas a oxigenar un poco una fórmula que en su día ya ofreció resultados excelentes.

**Los desarrolladores han introducido cinco nuevos poderes y un gran número de minijuegos**

La primera sorpresa agradable es que tanto los gráficos como el apartado técnico mejorarán sustancialmente. El mundo de Rayman ofrecerá un mejor aspecto que nunca, el nuevo motor gráfico permitirá jugar a 1.280 x 960 en 32 bits de color con opción de *transform & lighting*. El deficiente sistema de cámaras de la segunda entrega ha sido perfeccionado para que siempre se ofrezca la acción desde el mejor ángulo posible y sin elementos que dificulten la visión. Controlar a Rayman durante los combates también será ahora más cómodo. El protagonista encarará de forma automática a los enemigos, será capaz de acertar a objetivos situados en distintos niveles del escenario y de lanzar sus puños con efecto para alcanzar a enemigos agazapados.

### Baile de números

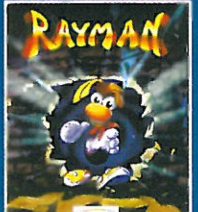
Para que la acción resulte más dinámica y no caiga en el pozo del sopor, los desarrolladores han introducido cinco nuevos poderes y un gran número de minijuegos. Rayman vestirá unos guantes de poder temporal con cinco efectos diferentes, ideales para resolver situaciones especialmente comprometidas. Destacan en especial los puños torpedo y las garras de hierro. Los primeros podrán lanzarse y manejarse por control remoto para activar interruptores poco accesibles. En cuanto a las segundas, lanzan unos garfios con los cuales es posible acceder a partes elevadas del escenario o electrocutar enemigos desde la distancia, de forma similar a lo que ocurría en *Bionic Commando*.

En cuanto a los minijuegos, pocas veces habrás visto un derroche tan desbordante de diseño e imaginación. A lo largo de los diez mundos de que constará el juego, te verás descendiendo por túneles psicodélicos sobre una tabla de surf, sobrevolando un frondoso bosque agarrado a las piernas de Murphy o aplastando a decenas de hoodlums con la ayuda de un arcaico robot gigante.

El resto de mejoras tienen que ver con una IA de los enemigos más depurada, la incursión de espectaculares jefes finales y un apartado sonoro que se beneficiará de un doblaje al español digno de un Goya. En fin, pequeñas modificaciones que con toda probabilidad convertirán a *Rayman 3* en el mejor juego de plataformas para PC.

## LOS OTROS RAYMAN

**Sin contar el que nos ocupa, son cuatro hasta ahora los títulos que ha protagonizado Rayman: dos títulos oficiales y dos versiones especiales (*Rayman Gold* y *Rayman Arena*) que se limitaban a ofrecer un sinfín de nuevos niveles y escenarios. Sólo los oficiales alcanzaron la categoría de clásicos.**




### RAYMAN

Un título que sorprendió a propios y extraños ofreciendo en PC una fórmula que hasta aquel entonces era coto privado de las consolas: jugabilidad fresca y sencilla, niveles exquisitamente diseñados y unos gráficos que exprimían las por entonces arcaicas tarjetas SVGA.

### RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

La saga superó con nota la siempre complicada traslación de las 2D a las 3D.




La jugabilidad depurada seguía allí, al igual que todos los elementos que hicieron grande al primer *Rayman*, sólo que ahora todo tenía mejor aspecto que nunca.

# DEVASTATION

Por X. Pita

**No es** nada **fácil hacerse notar** en el mundo de los videojuegos. **Menos aún en** un género tan competitivo como el de **la acción 3D**. Pero **hay estudios que todavía lo siguen intentando** y juegos que pueden llegar a hacerlo. **Como Digitalo** Studios y su *Devastation*.

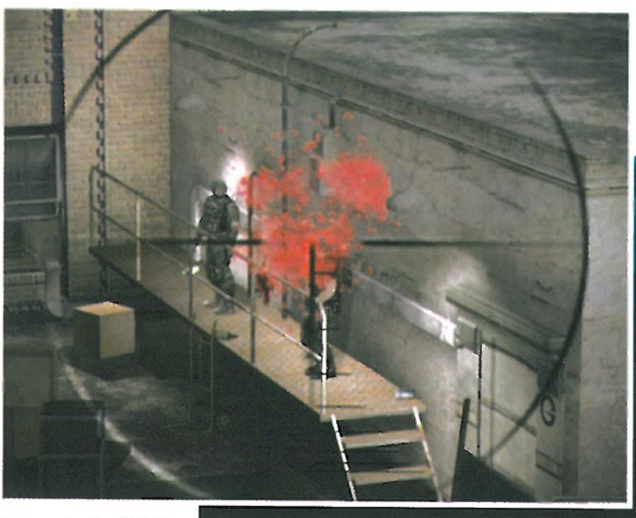
Si el futuro de la humanidad ya era poco claro, los escritores de literatura ciberpunk se encargaron de darle el tiro de gracia. Bruce Sterling, Neil Anderson o el archiconocido William Gibson inauguraron esa corriente artística a medio camino entre la ciencia ficción y la literatura visionaria. En ella, los hombres caminaban hacia una destrucción silenciosa rodeados de los últimos avances en tecnología. Los mundos ciberpunk son mundos de neón, dominados por grandes corporaciones privadas en el que hackers y cirujanos plásticos clandestinos se han convertido en cínicos héroes del nuevo milenio.

*Devastation* es ciberpunk. O al menos lo es el mundo que los diseñadores de Digitalo han decidido recrear en esta enésima vuelta de tuerca al género de acción en primera persona. Estamos en el año 2075. Las ciudades son ahora un cúmulo de deshechos industriales, escombros y basura. Pero hasta las ciudades vertedero tienen un dueño. En este caso, el dueño tiene también un nombre: Grathius Corporation, empresa privada de dudosa moralidad empeñada en clonar al ser humano.

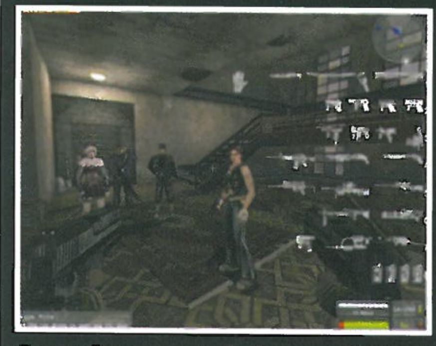
## El jefe del equipo

En *Devastation* formarás parte de un grupo de hombres dispuesto a luchar contra la hegemonía de las corporaciones privadas. En esencia, deberás ir haciéndote un sitio en las calles a golpe de plomo mientras combates contra los secuaces de la Grathius Corporation a lo largo y ancho de una respetable cantidad de mapas. En la beta a la que hemos tenido acceso, sólo estaban disponibles cuatro mapas, pero el juego final incluirá hasta un total de veinte en la campaña para un solo jugador.

Formarás parte de un grupo de hombres reticentes a aceptar el mandato de la Grathius y podrás comandar a tus compañeros de equipo a través de un menú de órdenes al estilo de *SWAT* o cualquier juego de Red Storm.



**Sangriento como pocos, *Devastation* será sin duda un juego para adultos.**

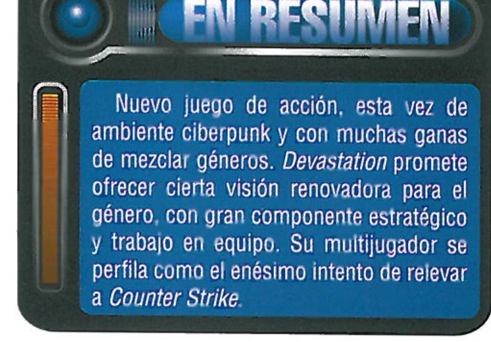


**Contarás con un variado arsenal, desde palos a sofisticadas ametralladoras.**



DATOS

| | |
|---|---|
| GÉNERO: | Acción |
| DESARROLLADOR: | Digitalo Studios |
| EDITOR: | Friendware |
| DISPONIBLE: | Marzo |



EN RESUMEN

Nuevo juego de acción, esta vez de ambiente ciberpunk y con muchas ganas de mezclar géneros. *Devastation* promete ofrecer cierta visión renovadora para el género, con gran componente estratégico y trabajo en equipo. Su multijugador se perfila como el enésimo intento de relevar a *Counter Strike*.

La depurada IA de los enemigos no te lo va a poner nada fácil.


Podrás utilizar elementos del escenario para esgrimirlos contra tu enemigo.


Habrá todo tipo de escenarios, tanto interiores como exteriores.

## HIJOS DEL CIBERPUNK



*Devastation* tiene una clara ambientación ciberpunk. ¿Pero qué es eso de ciberpunk? El término nace a principios de los 80. Lo acuña Gardner Dozois, director de una revista de ciencia ficción, para referirse a todo un grupo de autores y de obras que tenían en común un cierto gusto por los relatos desarrollados en ambientes opresivos y altamente tecnológicos.

Sus máximos representantes literarios son Bruce Sterling (*El fuego sagrado*), Neal Stephenson (*La era del diamante*) y William Gibson (*Neuromante*). Por cierto, este último escritor (en la imagen) fue quien acuñó la palabra ciberespacio en uno de sus más famosos relatos, *Quemando cromo*.

El cine (con películas como *Matrix*) o los juegos de rol de lápiz y papel (con *Shadowrun*) también han sucumbido a la influencia de este movimiento.

Y es que los géneros puros han dejado paso a la amalgama, y *Devastation* no va a ser una excepción. En él habrá sitio para la acción más tradicional, pero también para la más táctica. De hecho, la mayoría de los mapas se han creado para que el jugador se decante más por la estrategia que por la mera acción directa. Muchos de los elementos presentes en la pantalla servirán de cobertura contra el disparo de los enemigos, pero también (como es el caso de los barriles) para llamar la atención del rival y tenderle así una emboscada. Es más, los objetos cumplen con tareas que van más allá de lo decorativo. En una de nuestras partidas, cogimos una botella y la lanzamos contra la pared. Después, tomamos los restos y los utilizamos como arma contra los guardias que nos esperaban al final de un callejón.

**En Devastation habrá sitio para la acción más tradicional, pero también para la más táctica**

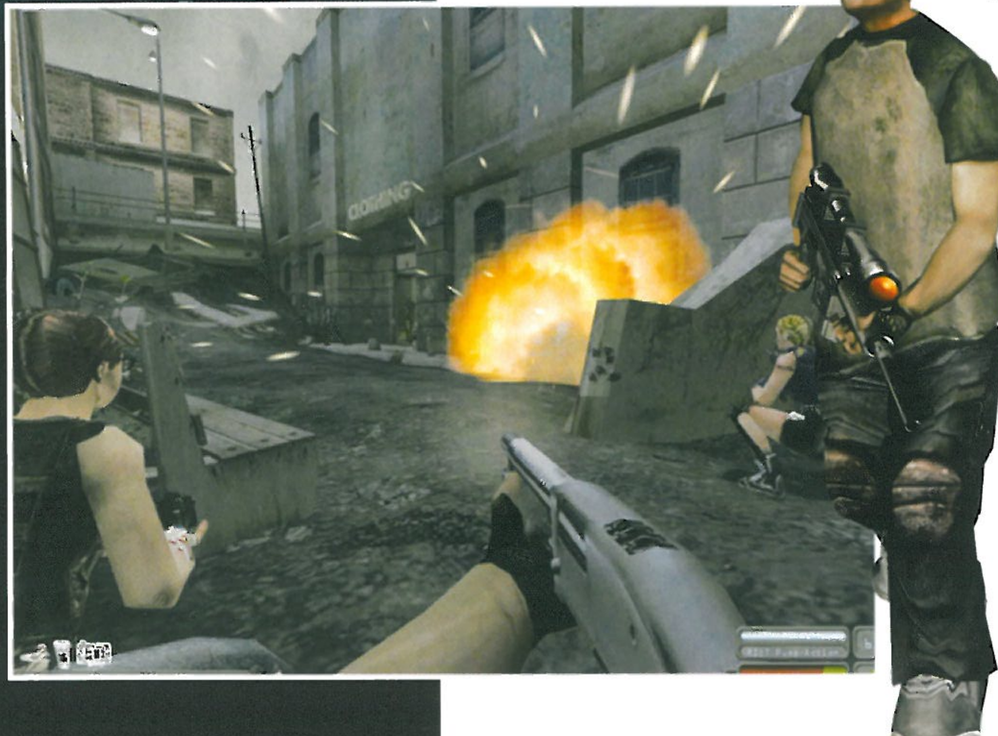
### Ficción o realidad

*Devastation* va a ser un juego para todos los gustos. Contará con un par de modos: arcade y simulación. Lo que los diferenciará es el grado de realismo. Si optas por el segundo, tendrás menos capacidad en el inventario, será más difícil apuntar a los enemigos y tus indicadores de vida no se llenarán con la frecuencia que sería deseable.

La campaña para un solo jugador se basará en la archiconocida fórmula "acción-exploración-cumplir objetivos". No habrá puzzles especialmente sesudos (si acaso activar una bomba o hackear un ordenador), aunque lo que sí parece claro es que, a medida que vayas avanzando en el juego, *Devastation* se decantará más por la acción conjunta (tú y tus hombres) que por la clásica aventura de "hombre solo contra el mundo".

El apartado multijugador (al que Digitalio ha dado especial importancia) incluye los clásicos modos de deathmatch, capturar la bandera y un tercer modo llamado Territories, mezcla de *Counter Strike* y *Team Fortress* en el que los equipos deberán destruir los generadores que resucitan a los rivales muertos en combate. Destruidos los generadores, ganada la partida.

Hay cierta ambición detrás del proyecto de *Devastation*, ganas de renovar el género, gusto por la buena ambientación y algunos guiños a la ortodoxia. Hacerse un sitio en el superpoblado panorama del arcade en primera persona pasa por asumir estos cuatro apartados. Y Digitalo parece estarlo haciendo.






Poco después de la Segunda Guerra Mundial, **la desaparición de varios científicos ha hecho fracasar el proyecto Manhattan**. Los americanos temen un ataque nuclear de los alemanes en cualquier momento. Contra todo pronóstico, **serán los rusos quienes se apoderen de América**.

# FREEDOM
## The Battle for Liberty Island

Por S. Sánchez

Cuando parecía que nos habíamos librado del recurrente conflicto entre Estados Unidos y la vieja Unión Soviética, los rusos vuelven a la carga cual mago Gandalf recién pasado por la tintorería. Lo raro de todo esto es que sea una compañía danesa como IO Interactive, responsable de los dos *Hitman*, la que recurra a este apolillado tema. Es más, la forma de abordarlo también tiene bemoles: si eres de los que están empezando a cogerle tirria al gendarme de Occidente por su tendencia a entrar en países ajenos como un elefante en una tienda de porcelanas, agárrate los machos, porque asistirás a todo un recital de patriotería yanqui de nueva generación.

Para empezar, el protagonista del juego será un fontanero que, cómo no, tiene un hermano del que no se separa ni para ir al baño. Es decir, como Mario y Luigi. Los dos hermanos serán sorprendidos por militares rusos durante un registro. Mientras uno de ellos es detenido, el otro, el más guapo, claro está, conseguirá ocultarse.

Ahí empieza la odisea del honesto fontanero errante que combate a los rusos malos, al tiempo que se las ingenia para rescatar a su hermano e ir poniendo banderitas con barras y estrellas en los edificios de que se apodera. Por suerte, no está solo, ya que pronto entrará en contacto con la valerosa resistencia americana.



No nos extrañaría que el gobierno estadounidense patrocinara este juego.

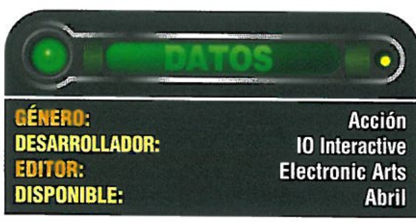



Tal vez algo de táctica y sigilo sean la mejor forma de abordar el juego.

### Juego de patriotas

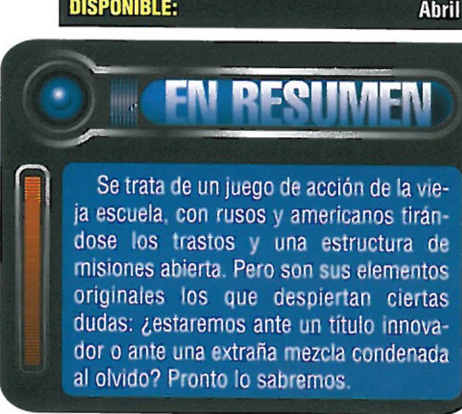
Aunque pronto verás cómo se anuncia a bombo y platillo que este título es la piedra filosofal de los juegos y que combina acción y estrategia en tiempo real, tú ni caso. Mejor será que tengas claro desde ya que *Freedom: The Battle for Liberty Island* va a ser un juego de acción con algún elemento original pero en el que la estrategia brillará por su ausencia.

Tampoco creas que vas a darte de bruces con un nuevo *Hitman*: la única simili-



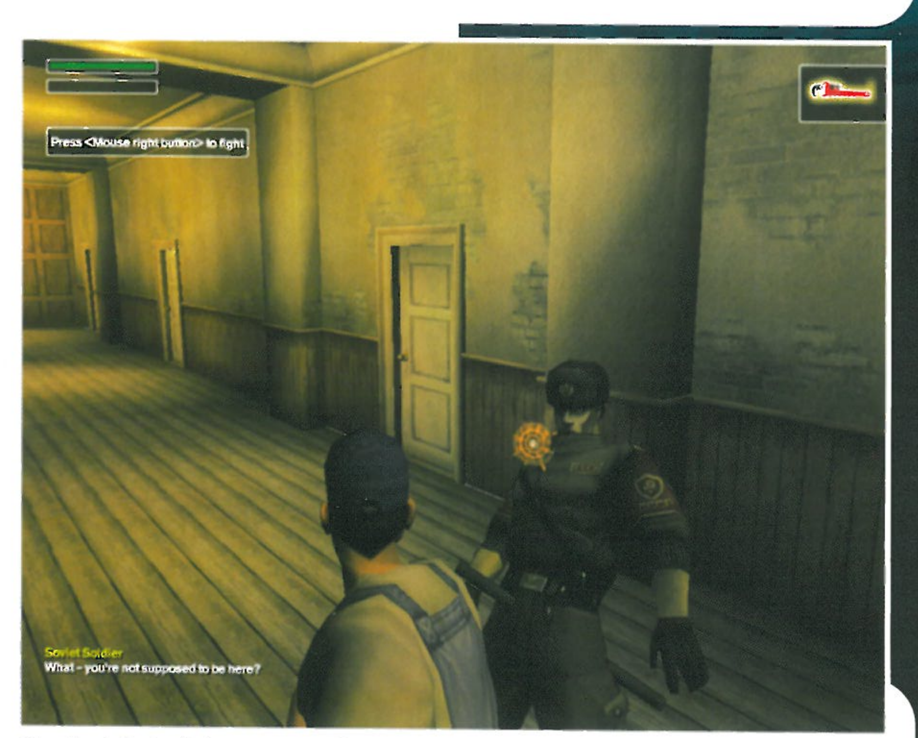
**DATOS**

| | |
|---|---|
| **GÉNERO:** | **Acción** |
| **DESARROLLADOR:** | **IO Interactive** |
| **EDITOR:** | **Electronic Arts** |
| **DISPONIBLE:** | **Abril** |

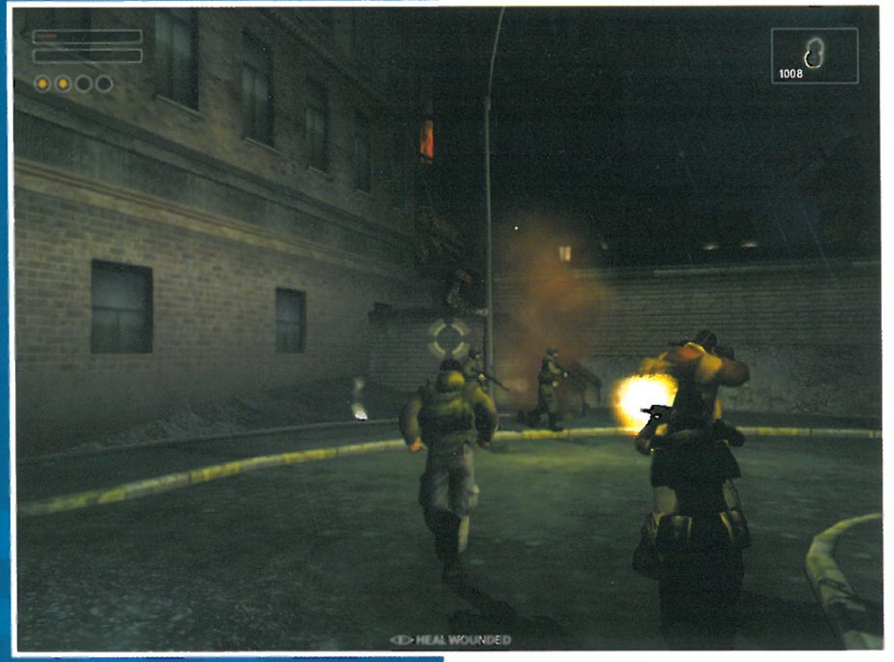


**EN RESUMEN**

Se trata de un juego de acción de la vieja escuela, con rusos y americanos tirándose los trastos y una estructura de misiones abierta. Pero son sus elementos originales los que despiertan ciertas dudas: ¿estaremos ante un título innovador o ante una extraña mezcla condenada al olvido? Pronto lo sabremos.




**Al principio tu única arma será una herramienta de fontanero.**



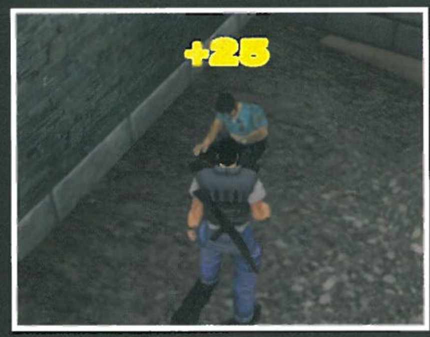

Dos son compañía y tres son una pesadilla. Sobre todo para los rusos.



Como buen revolucionario que eres, dispondrás de cócteles molotov.



No podía faltar el rifle francotirador en un juego de estas características.




Los éxitos serán recompensados con puntos de carisma.

tud con el anterior juego de IO Interactive tendrá que ver con el uso de la perspectiva en tercera persona. Los gráficos no parece que vayan a estar a un nivel similar. Sólo la proyección de las sombras de los personajes se perfila como un logro técnico destacable, aunque aún es pronto para hacer una valoración definitiva.

Por lo que hemos podido apreciar en la beta de que disponemos, el juego podrá jugarse avanzando a tiro limpio o con una cierta dosis de sigilo. Empezarás equipado con una simple llave inglesa, pero podrás recoger las armas de cualquier enemigo con el que acabes. Y no lo dudes: vas a encontrar enemigos por doquier. Si a ello unimos que la partida no podrá grabarse durante el transcurso de la misión, y que la munición y los botiquines escasean, parece claro que la mejor opción para progresar será tomar precauciones e intentar pasar desapercibido.

**El juego podrá jugarse avanzando a tiro limpio o con una cierta dosis de sigilo**

### Madera de líder

Aun así, hay un factor importante que tal vez altere este aparente equilibrio entre sigilo y acción: el carisma de tu personaje. Cada vez que resuelvas con éxito alguno de los múltiples objetivos secundarios (rescatar o curar heridos, apoderarte de edificios rusos y hacer que ondee en ellos la bandera americana), obtendrás puntos de carisma que irán llenando una barra indicadora. Cuando esta barra esté llena, un nuevo miembro de la resistencia se unirá a ti y pasará a obedecer tus órdenes.

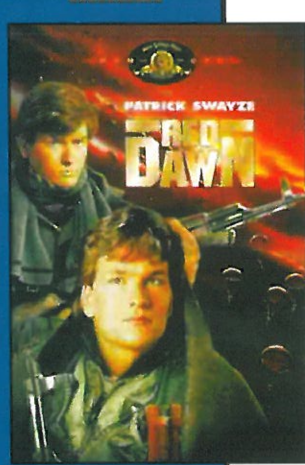
De esta forma, es probable que en la recta final del juego te veas al frente de un pequeño ejército que te seguirá allá donde vayas. Pero claro, ¿quién puede avanzar con discreción y sigilo con seis hombretones armados hasta los dientes siguiendo sus pasos?

A menos que en la versión final se reduzca el nivel de dificultad o sea posible grabar la partida, es probable que muchos jugadores renuncien a acumular carisma prescindiendo de las supuestas ventajas que éste aporta, ya que ir acompañado supone enfrentarse frontalmente a enemigos duros de pelar y que te superan en número. Eso significaría un fracaso en toda regla en lo que a concepto y diseño del juego se refiere.

Otra de las peculiaridades de *Freedom* es que te ofrecerá una cierta libertad para decidir en qué orden realizas algunas misiones. El juego constará de varias fases subdivididas a su vez en misiones. Dentro de cada fase, podrás elegir qué misión quieres abordar a continuación, aunque habrá un orden lógico determinado por el nivel de dificultad y por el hecho de que el armamento que podrás obtener en alguna de las misiones va a serte casi imprescindible en otras.

El juego incluirá una serie de opciones multijugador que no hemos podido probar, aunque todo apunta a que se tratará de variantes del clásico todos contra todos en las que podrán participar un máximo de ocho jugadores.

## AMANECER ROJO




**No es la primera vez que un puñado de rusos de ficción invade Estados Unidos y masacra despiadadamente a sus heroicos habitantes. Ha sido un planteamiento frecuente en el cine. Quizás el ejemplo más conocido sea *Amanecer Rojo*, éxito de taquilla dirigido por John Milius en 1984. Los malvados comunistas iniciaban su sangrienta invasión dejándose caer en paracaídas sobre una pequeña ciudad de Colorado. Para su desgracia, allí les esperaba un jovencísimo Patrick Swayze, dispuesto a liderar la resistencia y aspirar al título honorífico de gran héroe americano.**

AVANCE

# WILL ROCK

No pretenden engañar a nadie: ***Will Rock* será muy similar** en casi todo **a *Serious Sam*.** Y sus creadores están orgullosos de ello. **Tiroteos frenéticos** no aptos para jugadores reflexivos: **una fórmula algo tosca** pero **que puede dar resultados** muy apetecibles.

Por S. Sánchez

*Will Rock* va a basarse en un sistema de juego y un argumento que son el colmo de la simplicidad. Te pondrás en la piel de William Rockwell, conocido como Will Rock, un respetable contable que decide dejarlo todo, familia incluida, para perseguir los tesoros bíblicos de los que habla el diario de su abuelo, arqueólogo de gran reputación.

Superadas las presentaciones, te verás inmerso en 12 niveles divididos en tres grandes fases: la antigua Grecia, la antigua China y la Rusia medieval. Los tesoros estarán esperando a que vayas a por ellos, pero también te esperan cientos de enemigos dispuestos a ventilarse sin contemplaciones a cualquier pardillo que se adentre en la boca del lobo.

La avalancha de enemigos que te acosará en todo momento, al igual que sucedía en *Serious Sam*, será la principal característica de este título. Va a tratarse de uno de esos juegos en que tras cada puerta te espera una nueva arma con la que equiparte y algo de munición. En cuanto la cojas, empezarán a venir enemigos por todos lados. Y podemos asegurarte que pasarán unos cuantos minutos hasta que hayas acabado con todos y puedas seguir avanzando.

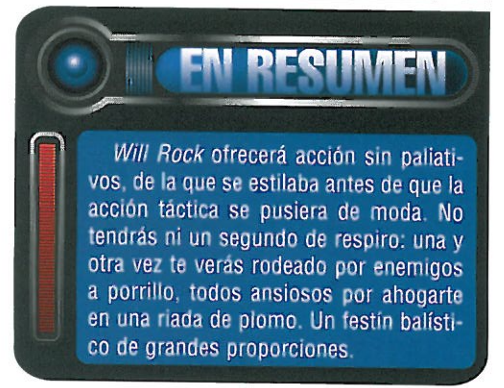
### Menestra de balas

Los 25 tipos de enemigos que aparecerán, pese a sus peculiaridades, tienen una común tendencia a disparar sin preguntar —y desde lejos— en cuanto asomas el flequillo. Es decir, que pondrás a prueba tus reflejos cuando a tu personaje le lluevan disparos de todos lados. Además, no faltarán los típicos bichos que se resisten a morir y vuelven a levantarse. En la mayoría de los casos verás que para poder seguir avanzando no basta con acabar con todo bicho viviente, sino que has de destrozar todos los elementos decorativos para que se te abran las puertas.

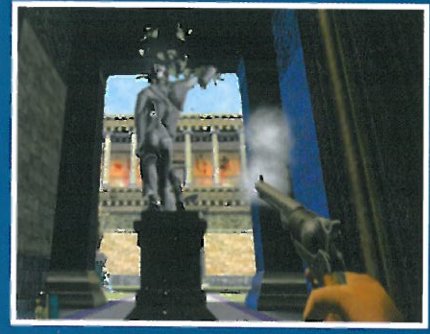
En *Will Rock* también habrá lugar para pequeños puzzles del tipo plataformas, en los que se tratará de activar palancas y plataformas más a base de habilidad que de inteligencia. En cuanto a los modos multijugador, serán por lo menos variados. No estará el de pantalla partida, pero sí puedes contar con un par de modos cooperativos y otro en el que se enfrentarán todos los jugadores entre sí.

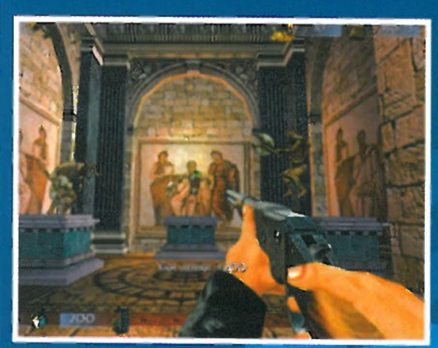
DATOS

| | |
|---|---|
| **GÉNERO:** | Acción |
| **DESARROLLADOR:** | Saber Interactive |
| **EDITOR:** | Ubi Soft |
| **DISPONIBLE:** | Junio |

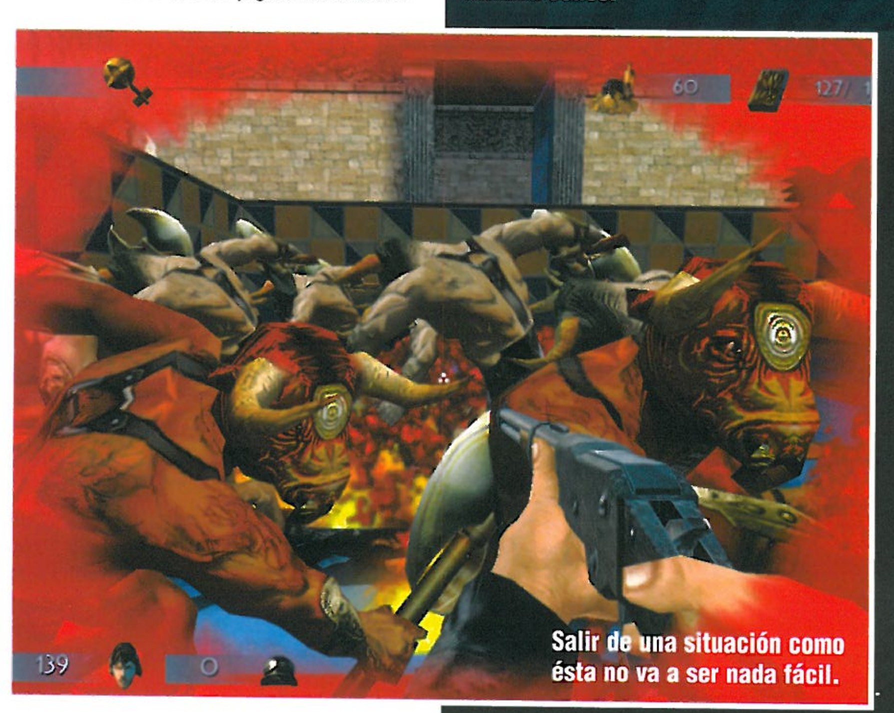

EN RESUMEN

*Will Rock* ofrecerá acción sin paliativos, de la que se estilaba antes de que la acción táctica se pusiera de moda. No tendrás ni un segundo de respiro: una y otra vez te verás rodeado por enemigos a porrillo, todos ansiosos por ahogarte en una riada de plomo. Un festín balístico de grandes proporciones.


**Cualquier recoveco del escenario podrá contener objetos ocultos.**


**No podrás fiarte de nada que vaya armado, por quieto que parezca.**


**Habrá que superar peligrosos obstáculos al más puro estilo Indiana Jones.**



**Salir de una situación como ésta no va a ser nada fácil.**




## ANÁLISIS A LA CONTRA

### HIGHLAND WARRIORS

Juego a estrategia en tiempo real desde los 14 años, y reconozco que a veces he llegado a cansarme un poco de la fórmula *Age of Empires*. Al principio no jugaba a otra cosa, pero luego empecé a darle una oportunidad a juegos de otro estilo, tipo gestión no bélica o de rol y acción, como *Diablo*. Pero siempre vuelvo a mi fórmula favorita, aunque esté de acuerdo en que ya está muy explotada y los juegos empiezan a parecerse unos a otros. Como "experto" en el género, creo que *Highland Warriors* merecía algo más que el mísero 5,5 que le daba X. Pita.
Y eso que estoy de acuerdo con muchos de sus argumentos. Sí, es previsible y no ofrece nada que no hayamos vistos en otros ETR de usar y tirar recientes. Pero la ambientación original, la estructura de las campañas y la fidelidad a la fórmula de siempre son más que suficientes para satisfacer mi corazoncito estratégico. Yo le pongo un 7. Sin duda, lo prefiero al curioso pero algo chapucero *Impossible Creatures*.

**Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.**

# LA CUENTA ATRÁS

## NO A LA GUERRA

Pretendíamos que esta revista y todas las demás del grupo editorial al que pertenecemos saliesen con la pegatina de "No a la guerra" en portada. Pero no, no ha podido ser. Aun así, que sepas que suscribimos letra por letra el lema de *Blitzkrieg*: "Play War, Don't Start One" ("Juega a la guerra, no empieces una"). Porque aquí seremos jugones, pero no idiotas. Y nadie nos ha extirpado el sentido común ni la conciencia.

**Faltan cuatro semanas:**

Seguimos en pleno debate sobre la futura remodelación de la revista. Secciones nuevas y cambios a nivel gráfico y de estructuración de contenidos esperan a la vuelta de la esquina. Y sí, lo de la página web iba muy en serio: pronto podrás acceder a ella.

**Faltan tres semanas:**

Font ya puede romper el pacto de silencio que hizo con el gran jefe indio de Blizzard en California y contarnos todo lo relacionado con la flamante expansión de *Warcraft III*. Además, se ha ahorrado un viaje que había previsto a Rusia (algo inoportuno en el invierno más frío que se recuerda).

**Faltan dos semanas:**

Una anécdota: dos de nuestros redactores (Sánchez y García, criaturitas) tienen un conejo enjaulado en casa. Por favor, adictos al humor garbancero y sin gracia, ahorraos la broma fácil: nos referimos al mamífero lagomorfo lepórido que come zanahorias y vive en madrigueras.

**Falta una semana:**

*Game Live* saca del trastero la sábana sucia y la convierte en pancarta para manifestarse contra la guerra. Bueno, no *Game Live* al completo, sólo la inmensa mayoría de sus miembros. Todos menos un par de tipejos sin conciencia, reaccionarios, insensibles, frívolos, tontorrones y belicistas.

**Hora cero:**

¿Ha empezado ya la guerra? Porque nosotros vamos camino de la imprenta con la incertidumbre de si Estados Unidos va a agotar la vía diplomática o preferirá tirar a la brava por la calle del medio, con o sin la ONU, con o sin la totalidad de los miembros de la OTAN. En cuatro semanas, más.

## JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

E. ARTIGAS

J.J. CID

A. JIMÉNEZ

J. RIPOLL

M.A. GONZÁLEZ

X. PITA

A. GUERRA

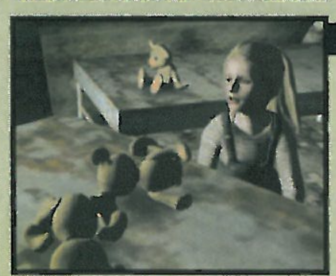
# EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Este mes traemos las alforjas cargadas de juegos de alto octanaje, de los que normalmente no entran más de un par por mes. Nadie sabe cómo ni por qué, pero media docena de los posibles juegos del año se han puesto de acuerdo para llegar a las estanterías cogidos de la mano, como si una de estas noches fuesen a entregarse los Oscar virtuales y nadie quisiera perdérselos.



## EL BUENO

Apostamos por el agente Sam Fisher, de *Splinter Cell*. Él también salva el mundo, como la mayoría de justicieros de pacotilla. Pero al menos tiene el detalle de hacerlo en silencio y sin gastar más munición de la imprescindible. A eso se le llama agotar la vía diplomática.



## EL FEO

Un poco menos diplomáticas y bastante más feas son las criaturas de ultratumba que se aglomeran en los callejones, edificios y recovecos diversos de *Silent Hill 2*. El hecho de que rara vez las veas hace que los sustos que te dan sean aún más morrocotudos.



## EL MALO

Ripoll y Nava siguen siendo gente mala, casi perversa. Pero los malos virtuales del mes son, sin duda, los de *Unreal II*, que se han apoderado de una antes próspera colonia humana y masacrado sin piedad a sus habitantes. Eso no se hace, y John Dalton está a punto de darles una ración de jarabe de plomo.

# NUESTRAS FICHAS

**Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:**

FICHA TÉCNICA

**Procesador y memoria**
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

aDeSe TP

**Posibilidades gráficas** — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

**Multijugador**
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

**Idioma** — Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.




**En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".**

**10 Perfecto**
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

**9 Obra maestra**
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

**8 Excelente**
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

**7 Notable**
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

**6 Bueno**
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

**5 Aceptable**
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

**4 Mejorable**
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

**3 Prescindible**
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

**2 Pernicioso**
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

**1 Deleznable**
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Ubi Soft • EDITOR: Ubi Soft • PRECIO: 49,95 €

Por S. Sánchez

Ubi Soft ha creado **un juego con vocación de líder** que, desde ya, puede considerarse el **nuevo referente en su clase**. Y eso **está al alcance de pocos**. El marketing y la aplicación de tecnologías revolucionarias sirven para maquillar a los falsos profetas, pero **el tiempo y los jugadores son los únicos que deciden quién** sube a lo más alto del podio. Y *Splinter Cell* **ya ronda la cima**.

# Tom Clancy's SPLINTER CELL

Seguro que a estas alturas ya has oído hablar del agente Sam Fisher. Sí, el ínclito protagonista de *Splinter Cell*. Se trata de un veterano experto en operaciones especiales que trabaja para la más secreta de las organizaciones secretas, Third Echelon. Los métodos de esta organización pueden parecer un tanto cuestionables, pero en definitiva no son más que gente que se toma tan en serio la Declaración de los Derechos Humanos que están dispuestos a hacer cualquier cosa para defenderlos. Incluso violarlos de vez en cuando. Nada que no encontremos en la realidad.

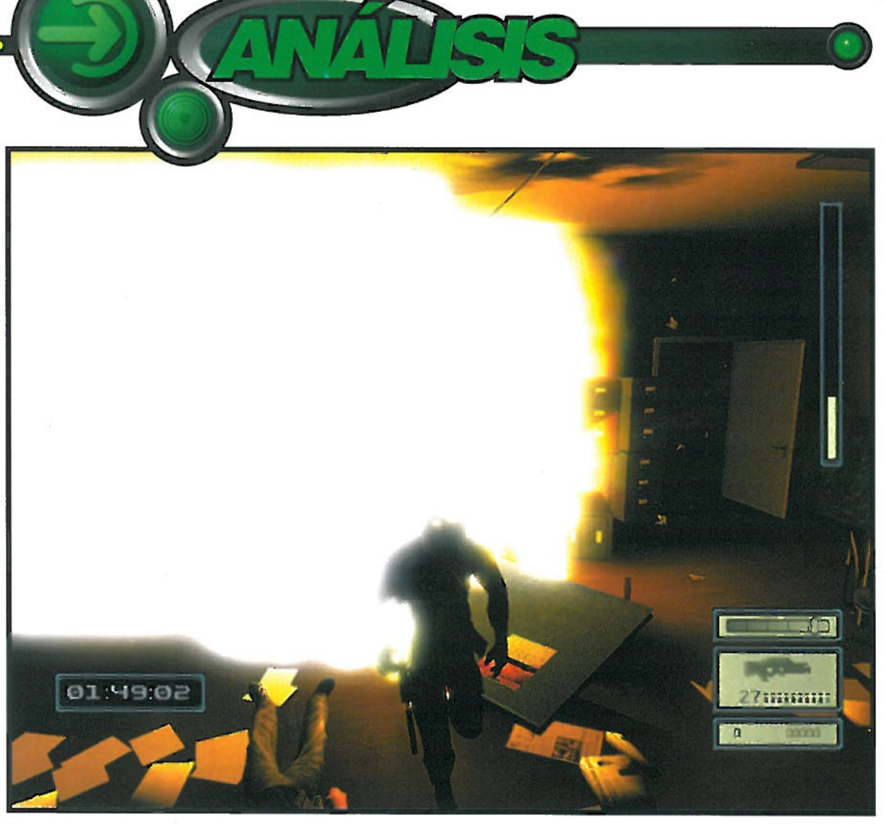
No lo dudes, estos tipos defienden nuestra libertad. Son expeditivos y justicieros. Creen en lo que hacen. Y ante esa fe ciega y esa purezas de ideales, ¿qué puede importar que infrinjan alguna que otra ley y que se pasen por el forro de la mira telescópica algún que otro acuerdo internacional? ¿Acaso no dijo George Bush que para hacer una tortilla hay que cascar los huevos?

Esta historia de redentores sin escrúpulos tiene lugar en marzo de 2004. La CIA acaba de perder a dos agentes enviados a la antigua república soviética de Georgia. Ha llegado la hora de tomar cartas en el asunto y dejar la investigación y posible rescate en manos de Third Echelon. Sam Fisher acepta encargarse del caso pese a que llevaba ya algún tiempo alejado de la acción.

## Ensayo general

Tu agente debe someterse a un proceso de reciclaje previo, porque las operaciones secretas se han sofisticado lo suyo en los últimos años. Así que toca pasar por el campo de entrenamiento antes de viajar a Georgia para llevar a cabo la primera misión. Aquí aprendes a saltar apoyándote en las paredes, trepar por cañerías o deslizarte acrobáticamente. Las posibilidades son muchas y funcionan a la perfección.

Este tutorial ya nos recuerda que *Splinter Cell* ha sido uno de los buques insignia




**Cuando corre, Sam apunta maneras de héroe de película de acción.**

de Xbox. Mucho se ha hablado sobre las similitudes entre la consola de Microsoft y un PC de gama alta, pero basta con pisar el campo de entrenamiento para percibir las diferencias básicas. Éstas vienen dictadas por la diferencia de potencial entre ambas plataformas y por los diferentes sistemas de control de ambas plataformas. En este caso, además, los autores de la conversión a PC han dispuesto de algo de tiempo adicional para pulir algunos aspectos.

Los gráficos de la versión Xbox son extraordinarios, pero los de la conversión resultan incluso superiores. Lo que marca la diferencia es la posibilidad de alcanzar resoluciones de hasta 1.600 x 1.200, algo que da una nueva dimensión en cuanto a riqueza de detalles de las texturas y en la representación de las sombras.

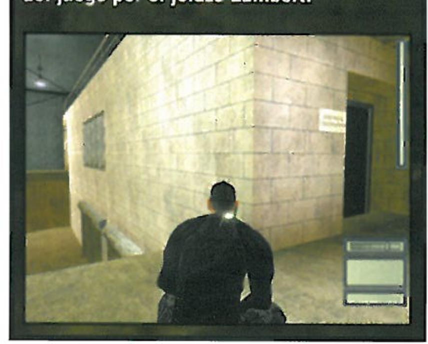
En cuanto a jugabilidad, nos encontramos ante la apoteosis del sigilo. El juego de acción silenciosa por excelencia. Lógicamente, eso implica que tu personaje puede moverse a distintas velocidades, algo que la versión Xbox resolvía asignando a los controles analógicos del pad la función de regular el ritmo y la dirección de desplazamiento. En la versión para PC, se recurre a la contrastada fórmula de los juegos de acción: teclado para desplazarse, ratón para las perspectivas. La velocidad de desplazamiento corre a cargo, por defecto, de la rueda del ratón.

Este cambio tiene dos consecuencias importantes. Por un lado, hace mucho más sencillo controlar a Sam, ya que usar las dos palancas analógicas del pad de la consola resulta muy confuso, por mucho que acabes acostumbrándote. Pero por otro, como la velocidad de desplazamiento no depende de la sensibilidad con la que muevas una de las pequeñas palancas del pad, el juego resulta mucho más fácil en su versión PC. Para compensar, se ha decidido que la barra de vida sea un tercio más corta que la de Xbox.

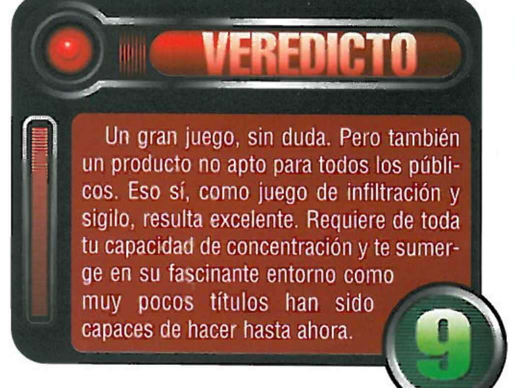
La última gran diferencia entre ambas plataformas es que en la versión PC puede grabarse la partida siempre que se quiera. Con esto se resta algo de dramatismo al juego, pero seguro que muchos jugadores prefieren ahorrarse la angustia de saber que cualquier pequeño error obliga a repetir la misión desde el principio. Los meses que

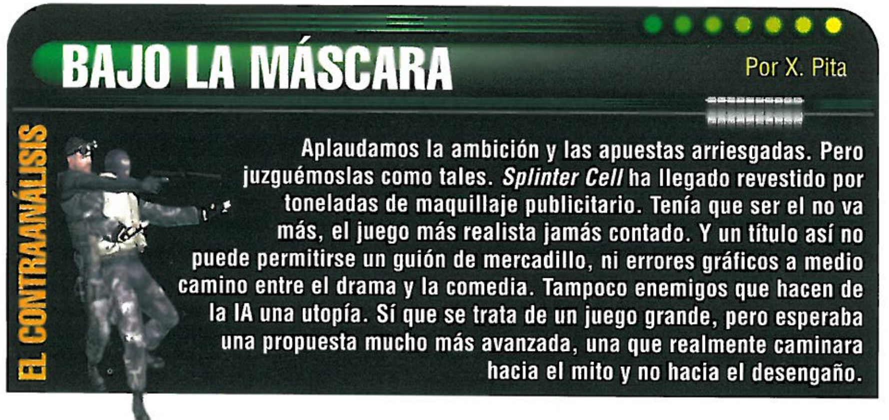
## EXPEDIENTE DISCIPLINARIO

**El nivel en el que se desarrolla la fase de entrenamiento esconde más habitaciones de las que pueden verse a simple vista. Una de ellas es la sala de observación, donde te aguarda una sorpresa. Cuando empieces el entrenamiento, dirígete hacia la luz roja de la izquierda. Haz un salto apoyándote en la pared de la izquierda para subirte al muro en el que está la luz. Luego ve a la izquierda hasta que encuentres la puerta de la sala de observación. El código de acceso es 5656. Dentro está Anne Grimsdottir, una integrante de Third Echelon a la que te encontrarás más tarde durante el transcurso de las misiones. Finalizadas las presentaciones, puedes seguir con el entrenamiento o noquear a Anne. Si optas por la segunda opción, serás expulsado del juego por el jefazo Lambert.**



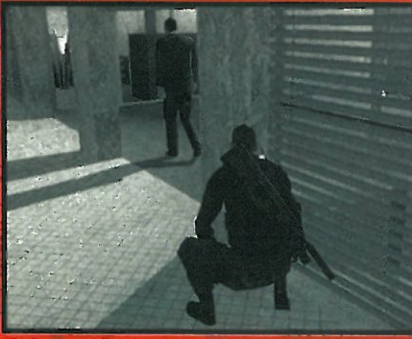




¿Qué es más peligroso, cruzar el fuego o meterse en la habitación de al lado?



Debes guiarte siempre que puedas por las sombras y el indicador de luz.

ha tardado en aparecer la conversión han hecho también posible que se subsanen algunos de los errores del original, aunque otros permanecen, como la sensación de que Sam no pisa la superficie de las escaleras cuando pasa por ellas.

## Cine mudo

Un inciso antes de abandonar las referencias consoleras y centrarnos por completo en la versión que nos atañe. Se había hablado mucho de la posibilidad de que la versión para PC incluyese nuevos niveles que ya están en desarrollo, pero finalmente hemos podido comprobar que va a constar de los mismos que el original de Xbox. Los nuevos niveles quedan para una posible expansión o puede que una probable secuela.

Pese a todo, a *Splinter Cell* no le hacen la menor falta niveles nuevos. Tal y como está, resulta casi perfecto. Eso sí, insistimos en que es un juego de sigilo, no de acción al uso. Ni siquiera de acción táctica con algo de sigilo. Es un extraordinario, realista y preciso juego de sigilo. Así que plantéate antes si esta fórmula te convence o si prefieres algo un poco menos sutil y más visceral.

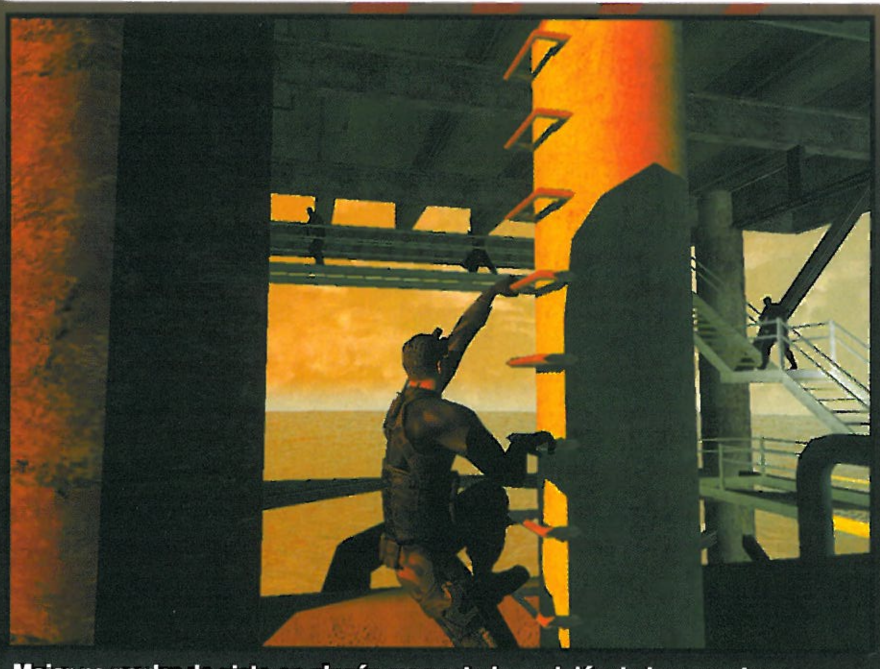
**Cada paso que das plantea un nuevo reto con múltiples formas de superarlo**

El jugador de *Splinter Cell* debe ser un tipo paciente y reflexivo, no un loco del gatillo. Más que nunca, tus aliadas son las sombras, perfectamente recreadas gracias a un sistema de iluminación dinámica de una precisión obsesiva.

Al igual que sucedía en *Thief*, referencia hasta ahora para este tipo de juegos, dispones un indicador del nivel de ocultación de tu personaje. Gracias a él, puedes saber en todo momento cuáles son las zonas más oscuras, aquellas por las que debes desplazarte siempre que te sea posible. El nivel de interacción con el escenario es lo bastante elevado como para que puedas ser tú quien lo deje a oscuras, ya sea apagando los interruptores o rompiendo las bombillas a balazo limpio.

La necesidad de avanzar entre sombras implica que te pasas gran parte del juego utilizando la visión nocturna. Por suerte, no ves los escenarios en el molesto tono verdoso habitual en juegos de este tipo, sino en uno marrón oscuro mucho más agradable. La visión térmica resulta también muy útil en determinados momentos, sobre todo para la detección de minas o para averiguar la combinación de cerraduras numéricas estudiando las huellas.

Y no te equivoques, ya que el arte de la infiltración no consiste exclusivamente en evitar los puntos de luz. El ruido también juega un papel muy importante. Sam hace más o menos ruido en función de la velocidad a la que se desplace. La diferencia entre moverse en cuclillas o de pie también puede ser significativa. Además, debes tener en cuenta la superficie sobre la que te mueves. Las maderas crujen, e incluso te encontrarás con cristales rotos que pueden causarte algún que otro disgusto.

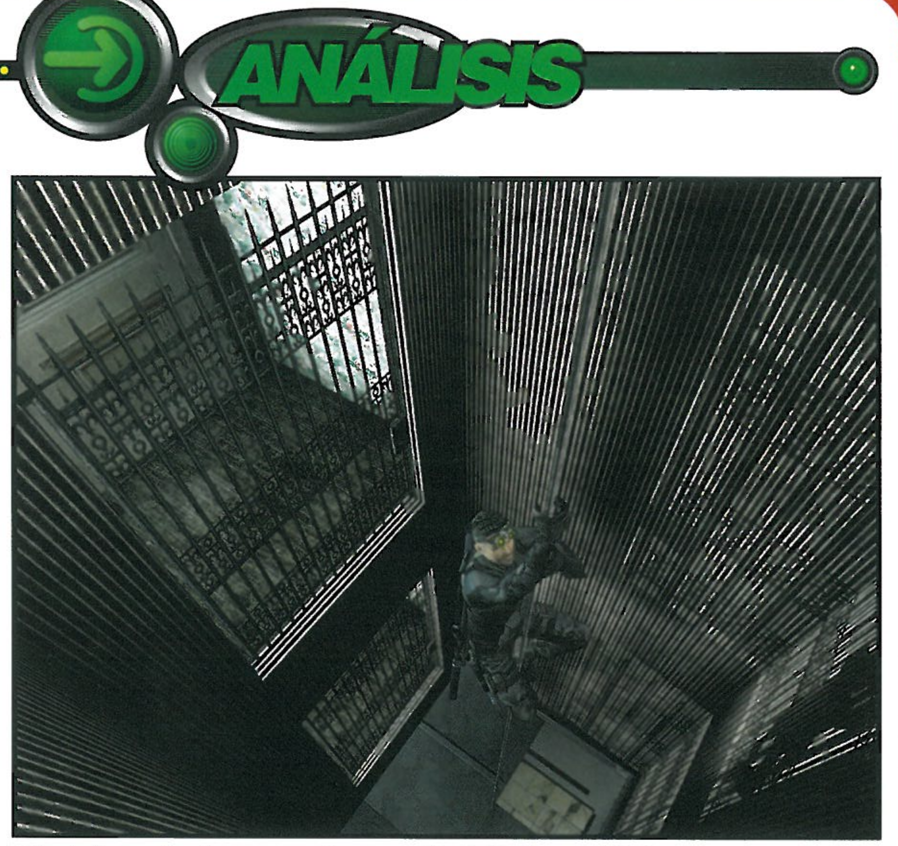


Mejor no perder de vista en ningún momento la posición de los enemigos.



## Desafío constante

Una de las principales características de *Splinter Cell* es que cada paso que das plantea un nuevo reto



**El trabajo con las luces y sombras resulta del todo magistral.**

con múltiples formas de superarlo. Una de ellas es el ya comentado aprovechamiento de las sombras y el sigilo. Tácticas creativas como la capacidad de distraer al enemigo (por ejemplo, arrojando botellas o latas) pueden ser eficaces, pero entrañan sus riesgos. Haciendo esto, alertas a los enemigos y se ponen a la defensiva. Es cierto que en la mayoría de los casos se dirigirán hacia el lugar donde hayas arrojado el objeto, pero nada les impedirá girarse bruscamente y dar contigo.

Hay métodos más contundentes y efectivos. El más obvio consiste en acercarse a tus enemigos por detrás y noquearlos. Suele funcionar, pero no siempre es posible acercarse con suficientes garantías de éxito. Por suerte, Sam es un tipo con recursos: completada la cuarta misión, accede a un arma multiusos que le permite lanzar señuelos a distancia, algunos de ellos muy sofisticados, como el juguetito arrojadizo con cámara incorporada que atrae la atención de tus rivales y luego los aturde con gas narcótico.

Además, cuando el sigilo falla, puedes liarte a tiros. Después de todo, nuestro hombre no es un angelito y no hay ley ni cortapisa moral que le impida usar (en algunas misiones) munición de grueso calibre.

Aunque los desarrolladores aseguran que es posible completar el juego sin eliminar más que un par de enemigos, lo cierto es que no es nada difícil que las cosas se te vayan de las manos y te veas obligado a recurrir

**Un pobre ingenuo que no sabe lo que le espera a la vuelta de la esquina.**

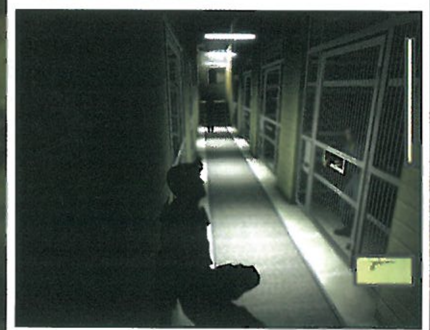


**Controlar la velocidad de desplazamiento es una de las claves para sorprender.**

## PUNTOS DE VISTA

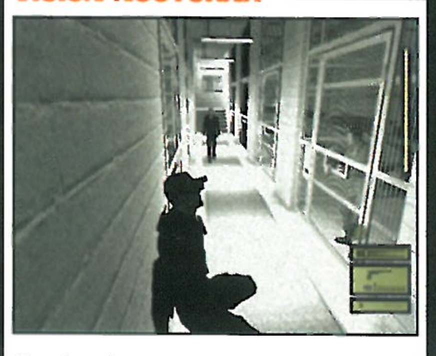
**Además del modo de visión normal, Sam Fisher cuenta con otros dos sistemas especiales. La misma escena tiene un aspecto bastante diferente con cada una de ellas.**

### VISIÓN NORMAL



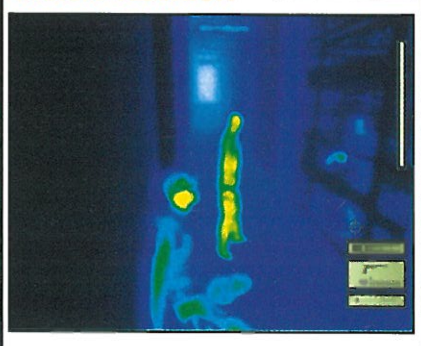
**Muy útil para diferenciar a simple vista las zonas oscuras de las iluminadas.**

### VISIÓN NOCTURNA



**Cuanto más oscura sea una zona, mejor te permitirá ver en ella.**

### VISIÓN TÉRMICA

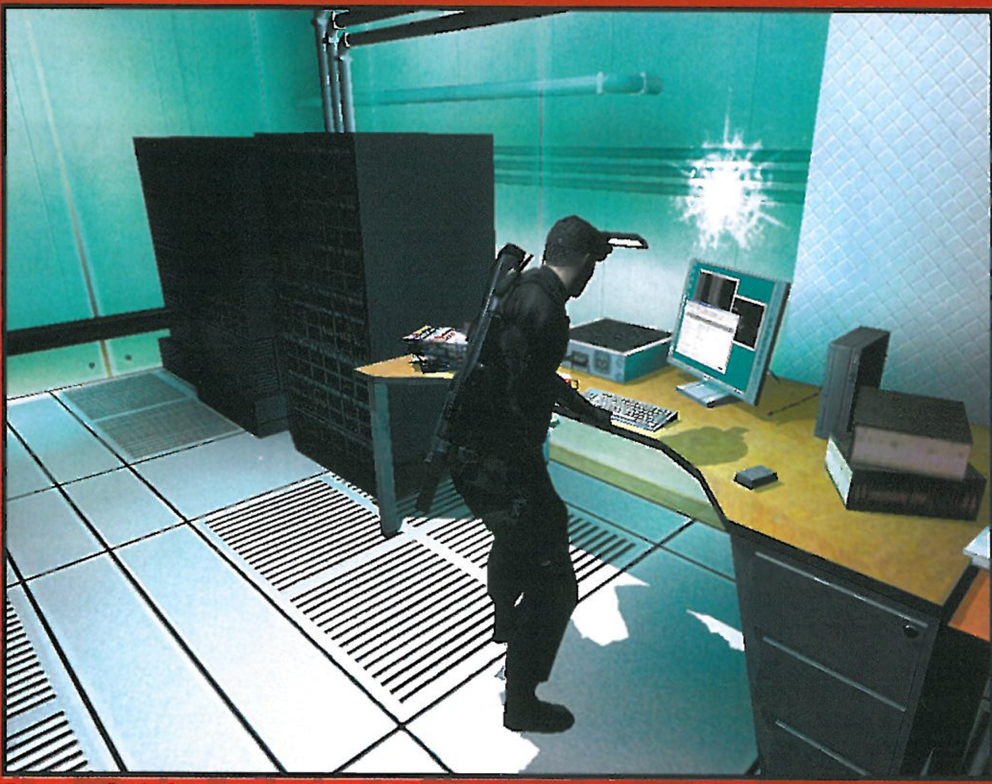


**Ideal para localizar enemigos detrás de objetos, minas y otras fuentes de calor.**


Los cuerpos no deben dejarse en lugares donde puedan ser encontrados.



La única prueba física que demuestra que Sam estuvo en la central de la CIA.


Es conveniente hurgar en cada ordenador que encuentres.

**Nos encontramos ante la apoteosis del sigilo, el juego de acción silenciosa por excelencia**

al fuego a discreción. Eso sí, no conviene acostumbrarse a resolver situaciones a la brava, porque la munición escasea y la puntería de Sam parece haberse resentido bastante con la edad. Al menos, puedes contener la respiración para que tus disparos sean más eficaces en el modo francotirador.

### Pobres ingenuos

Nada que objetar respecto a Sam, que no será un tirador de élite pero sí cumple de sobra con casi todo lo exigible a un agente especial. Pero los enemigos son otra cosa, ya que su inteligencia artificial (sin ser deficiente) no cumple con los niveles exigibles a un juego de esta categoría.

No es mala idea que tengan rutas fijas, ya que eso refuerza el componente táctico del juego: debes estudiar su comportamiento para sorprenderles, y eso resulta muy divertido. Lo malo es que, cuando te detectan, se comportan de manera caótica. Ni tácticas de equipo ni rutas alternativas para sorprenderte por detrás. En un primer momento tratan de disparar las alarmas. Hasta aquí, correcto. En algunos casos se empeñan en permanecer en la posición inicial y en otros corren a protegerse, pero por lo general van a por ti. Eso sí, no tardan en perderte de vista, ya que son reacios a salir de sus áreas de actuación habituales. Por ejemplo, rara vez cruzan puertas, lo que da lugar a situaciones muy cómicas (tres enemigos parados frente a un umbral en espera de quién sabe qué) y un tanto patéticas.

Además, no se inmutan cuando ven una luz rota o un compañero suyo desaparece, aunque justo es reconocer que, con tantos enemigos en los escenarios, jugar sería casi imposible si todos tuviesen unas pautas de IA realistas: te masacrarían a las primeras de cambio. En el fondo, *Splinter Cell* está pensado de forma que seas tú quien se vea obligado a mostrar inteligencia, discreción e intuición táctica, todo para evitar ser descubierto siempre que sea posible. Y en ese terreno cumple de sobras.



El Gran Hermano te observa, esta vez colgado de una cañería a varios metros de altura.

**GÉNERO:** Estrategia • **DESARROLLADOR:** Pyro Studios • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 44,95 €

# PRAETOR

# IANS

**Ha llegado el momento de echarse el pilum al hombro y calzarse las sandalias para cruzar de cabo a rabo la Galia, el norte de África y hasta el mar que separa tus tropas de la pérfida Albión. Eso sí, las sandalias tienen su secreto. En un juego tan dinámico como éste, mejor será que no te las aprietes muy fuerte o acabarás con rampas en los pies.**

Por J. Font

Pocos pueblos del pasado le deben tanto al talento de sus generales como la antigua Roma. Sus caudillos militares convirtieron una minúscula aldea del Lacio en un imperio que extendió sus tentáculos por casi toda Europa y parte de África y Asia. *Praetorians* se centra en los años en que se gestó ese imperio, los años en que las legiones de Roma se enfrentaron a bárbaros de muy distinto pelaje para convertir el mundo mediterráneo en su patio de juegos.

Por supuesto, el juego es de estrategia bélica. En él, los romanos se enfrentan a otras dos facciones: los bárbaros y los egipcios. Pyro ha optado por que el juego incluya una sola campaña individual de 24 misiones, en la que guías al poderoso ejército latino por laberínticos escenarios. Aunque acabarlas te va a llevar bastante tiempo, no hubieran estado de más campañas para las otras dos civilizaciones. Como alternativas a este entramado de misiones con un hilo común, se ofrecen una serie de partidas rápidas y opciones multijugador en las que también se puede elegir cualquiera de las otras dos civilizaciones.

## Poder latino

Así pues, de ti depende la expansión del Imperio. Tu campaña empieza en la Galia y termina en tierras bretonas. Durante tu periplo, asistes a una combinación de misiones basadas en acontecimientos históricos y situaciones creadas por los desarrolladores.

Las misiones suelen constar de varios objetivos. Normalmente, se trata de garantizar la supervivencia de alguno de los personajes que aparecen en el juego al tiempo que rescatas a alguien, conquistas una serie de ciudades determinadas o te apoderas de fortalezas. Como los objetivos no son demasiado variados, el estilo de juego acaba recordando bastante al de *Warcraft II*.

En *Praetorians*, se trata de crear ejércitos, llevarlos al campo de batalla y aplastar al enemigo. Pyro ha dado prioridad absoluta a la gestión de unidades militares, prescindiendo de rutinas como la creación de pequeños asentamientos con edificios de diversos tipos para acceder a unidades o desarrollar un árbol tecnológico.

La mecánica es mucho más simple: se trata de capturar una serie de poblados esparcidos por los escenarios, destacar guarniciones en ellos, construir una torre y poner un centurión en su interior. Una vez hecho esto, ya puedes reclutar nuevos soldados entre los pobladores de la aldea capturada. Como puedes ver, la gestión es tan simple como el mecanismo de un botijo. Entre las escasas construcciones que puedes crear, destacan las torres de vigilancia, muy prácticas para retirar el velo del escenario. Es conveniente apostar unidades en ellas para defenderlas de posibles ataques.



### Penachos y máquinas

También simplifica mucho el juego que se haya prescindido de la recolección de recursos, por lo que no hay infraestructuras económicas ni obreros, sólo edificios y unidades militares. Del trabajo sucio (por ejemplo, la construcción de fuertes o maquinaria de guerra y asedio) se encargan las unidades de rango más bajo, la infantería auxiliar en el caso de los romanos, la infantería en el de los bárbaros y los esclavos en el de los egipcios. Aunque también puedes dedicarlas al combate, su escasa resistencia hace mucho más recomendable que les asignes tareas de construcción.



**Los halcones y los lobos son muy útiles para no dar pasos en falso.**

Para facilitar la gestión de unidades en combate, se ha optado por un sistema de formaciones que te permite mover varias a la vez. Reorganizar tu ejército tras cada combate es una de las claves para afrontar el juego en las mejores condiciones posibles. Reagrupar unidades es necesario, ya que un grupo fuerte es más eficaz que dos enclenques. Como no dispones de muchas unidades, crear grupos compensados y asignar a cada uno de ellos las órdenes más adecuadas es la mejor manera de no tener demasiadas bajas y afrontar los combates con posibilidades de éxito.

Otro factor que puede decantar los combates, al margen de las formaciones, son las habilidades especiales de las unidades que integran tu ejército. Para hacer uso de ellas, deben tener suficiente vigor, una propiedad que van perdiendo cuando corren o




## VEREDICTO

Un juego de combate hiperactivo que tal vez no convenza del todo a los estrategas más concienzudos. No hay gestión de recursos, por lo que las batallas se suceden a velocidad vertiginosa. Si quieres dinamismo y acción sin paliativos, pocos juegos te ofrecen tanto y de manera tan adictiva.

**8**

## INSTINTO DE SUPERVIVENCIA

**Es conveniente seguir una serie de pautas durante el juego para conseguir sacar el máximo partido de tus tropas.**



### AVANCE ORDENADO

Para mover el ejército sin que las unidades ligeras superen a las pesadas, usa la orden de "proteger". Acuérdate de mover sólo las unidades protegidas. Las otras se moverán automáticamente a sus espaldas. Ten en cuenta que dejarán de protegerlas si les das otra orden.

### SALUD Y VIGOR



Evita que las unidades salgan fuera de los radios de acción de los centuriones y de los médicos. Unos mejoran el ataque de tus unidades y otros te permiten mantenerlos con vida durante más tiempo. Además, podrás sanar a tus tropas después de la batalla.



### MANIOBRA DE DISTRACCIÓN

Cuando haya arqueros a la vista, pon a tus legionarios en formación de tortuga y protégelos con arqueros u otros legionarios. Tras la primera lluvia de saetas sobre la tortuga, los segundos podrán lanzarse a por el enemigo mientras éste continúa entretenido con la tortuguita.

### DISPONERSE EN EL ESCENARIO



Cuando muevas un grupo de unidades, puedes emplear la rueda del ratón o el teclado para determinar la formación y orientación final de las tropas. Es poco aconsejable que incluyas unidades especiales, ya que suelen colocarse en lugar poco adecuado.


Los puntos elevados otorgan una mejor visión de los objetivos.


Acción y batallas multitudinarias es lo que ofrece este adictivo título.

luchan. Algunas de estas habilidades pueden servirte para crear formaciones avanzadas, aunque toda esta sofisticación táctica va a servirte de muy poco cuando llega el cuerpo a cuerpo. En esos casos, se acaban las órdenes y las tácticas y todo se resuelve a vida o muerte.

## Unidades a aprovechar

También existen unidades especiales cuyas habilidades sirven para mejorar la táctica o la eficacia de tus hombres. En vista de lo accidentado e inhóspito que es el terreno que recorres, por ejemplo, vas a tener que echar mano de los exploradores. Se trata de unidades casi imprescindibles, pero muy frágiles. Las acompañan lobos o halcones que pueden enviar a cualquier punto del escenario para comprobar si hay moros en la costa. De este modo, se ahorran caer en continuas emboscadas o tropezar de repente con el grueso de las tropas enemigas.

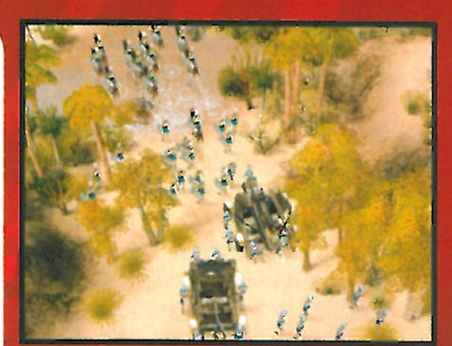
**La gran baza de Praetorians es su extraordinario dinamismo**

Otras unidades muy útiles son los médicos, que pueden curar a las tropas en el campo de batalla. Que tus tropas cuenten con esta resistencia extra en un combate reñido puede acabar decantando la balanza a tu favor. Los médicos son más bien frágiles, así que es conveniente llevar más de uno, sobre todo si tu grupo es numeroso.

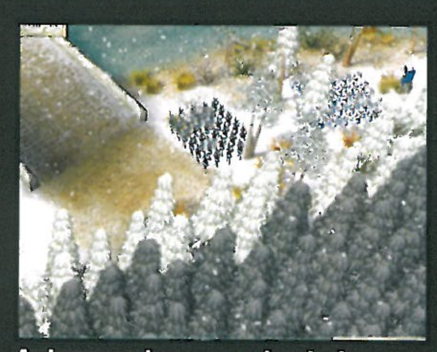
Los generales son la tercera unidad especial. Cuando los seleccionas, al igual que pasa con los médicos, aparece una circunferencia que marca los límites de su área de influencia. Dentro de esa área, las unidades resultan más eficaces y pueden disponer de habilidades extra, como un vigor superior en el caso de los centuriones romanos, o, como en el de los jefes bárbaros, la posibilidad de robar el vigor a la tropa enemiga.

*Praetorians* es un juego rápido en el que se trata de desplazar pequeños grupos de unidades por escenarios en general reducidos. Pese a que en líneas generales la fórmula funciona, debes aprender a lidiar con ciertos desajustes a la hora de mover tus unidades, sobre todo la diferencia de velocidad de desplazamiento entre la infantería ligera, la pesada y los arqueros. En desplazamientos medios y largos no es extraño que la primera sea masacrada porque se encuentre con el enemigo antes de que el grueso de la tropa pueda acudir en su ayuda.

Los desajustes también restan sentido a la posibilidad de utilizar la rueda del ratón para determinar en qué posición exacta


No todas las unidades pueden atravesar aguas poco profundas.


Puedes refugiarte y tender trampas en bosques y zonas de maleza espesa.


Arrimarse a bosques o desniveles disminuye el campo de visión.


Distintas secuencias se encargan de desvelar la historia.


Podrás capturar poblados de otras civilizaciones y acceder a sus unidades.



Al atacar edificios, los arqueros y las catapultas utilizan proyectiles incendiarios.



Desplazar grandes formaciones puede resultar complicado.

quieres que se sitúen tus unidades. Por poner un caso práctico, supongamos que tienes una formación variada con lanceros, arqueros, centuriones y catapultas a sus espaldas. Pues bien, cuando los vayas a desplazar y asignes con la rueda del ratón una posición con dos líneas, no siempre se colocarán de manera lógica. Se situarán en las posiciones asignadas, sí, pero no necesariamente en el orden que tú quieres.

La única forma de evitar esto es un tanto trabajosa: puedes asignar escolta a las unidades que quieras situar en primera línea y hacer avanzar a estas unidades escoltadas. Eso sí, en cuando asignes cualquier nueva orden a las unidades que actuaban de escolta, se olvidarán de los escoltados. Si Julio César viera que sus tropas se toman estas licencias, se tiraría de los laureles.

## A la carrera

A pesar de este inconveniente, el juego resulta sumamente adictivo. En cuestión de minutos, ya estás a la greña con el enemigo. Los diferentes niveles de dificultad se reflejan en un mayor o menor número de unidades enemigas y una mejor o peor disposición sobre el terreno. Además, algunos de los objetivos del juego cambian de posición para ser más o menos accesibles. De todas formas, en más de una misión te parecerá que el camino hacia el triunfo está muy predeterminado. En general, todo suele reducirse a evitar las sorpresas, controlar los puntos estratégicos del escenario y no desviarte lo más mínimo del objetivo de la misión.

La orografía es una de las claves del juego. Por este motivo, Pyro ha optado por cubrir el escenario con un velo translúcido. De este modo, puedes localizar fácilmente la situación de los poblados y estudiar los accidentes del terreno para buscar los puntos elevados o las zonas ricas en vegetación en las que puedes tender emboscadas y explotar al máximo el factor sorpresa.

La orografía también se encarga de reducir el campo de visión de las unidades. Por ejemplo, si pasas por un desfiladero, no verás a los arqueros apostados en las alturas, que te cosen a flechazos apenas asomes el casco. A diferencia de otros juegos, el velo no se retira para mostrar quién te está atacando. Lo único que te hace intuir la posición del enemigo es la dirección de las saetas, ya que las paredes

## FORMACIONES ESPECIALES

**Como se trata de un juego en el que es esencial moverse deprisa, te avanzamos unas cuantas claves sobre lo que tus unidades pueden (y deben) hacer y cómo deben formar.**



### AVANCE

Cuando se trata de avanzar precavidamente, esta otra formación resulta ideal para resistir las embestida iniciales. Aun así, es mejor que antes explores el terreno por si te esperan arqueros enemigos.

### COBERTURA

Los arqueros que se mantienen en posición estática aumentan su rango de ataque. De este modo, pueden cubrir a tropas de a pie a una distancia mayor o castigar al enemigo desde muy lejos.

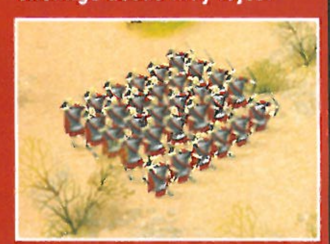
### DEFENSA

Los lanceros pueden crear una línea de defensa para evitar las incursiones de la caballería. Si ordenas a legionarios y arqueros que los protejan, los enemigos quedarán diezmados rápidamente.



### CARGA

La tortuga permite salir airoso de los ataques enemigos, principalmente de los arqueros, durante un cierto espacio de tiempo. Ideal para romper líneas defensivas o retirarse ordenadamente.





Siempre es peligroso moverse por escenarios cuajados de amenazas.

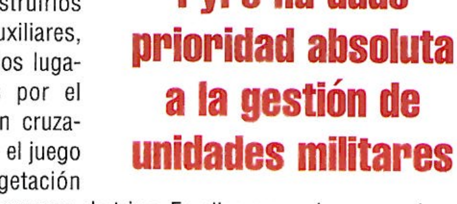
Se hace difícil organizar tu ejército y desplazarlo de forma coherente.



Una vez en melé, pasó la oportunidad de dar órdenes a tus unidades.

de los barrancos impedirán que veas más allá de sus bordes.

Las zonas cubiertas de agua, que también abundan, se dividen en profundas y superficiales. Estas segundas pueden ser vadeadas por unidades ligeras, como los arqueros o la caballería. El resto deben utilizar los puentes, que pueden ser de piedra (indestructibles) o de madera (mucho más frágiles). Estos últimos pueden construirlos tus tropas auxiliares, pero sólo en los lugares indicados por el juego. También cruzaremos durante el juego zonas de vegetación alta, como los campos de trigo. En ellos se pueden esconder tropas, aunque siempre corriendo el riesgo de que alguien les prenda fuego y achicharre a las unidades que se refugien en su interior.



**Pyro ha dado prioridad absoluta a la gestión de unidades militares**

## Todos contra todos

Uno de los platos fuertes de este título es el modo multijugador. La fórmula de combates rápidos es ideal para jugar a varias manos. En el arranque de las partidas, cada jugador ocupa uno de los poblados del escenario. A partir de ahí, se trata de hacerse con cuantos poblados te sea posible en el menor tiempo. Eso otorga una ventaja que debes gestionar bien para conservarla hasta el final.

Tanto en estas partidas como en las aisladas, puedes elegir cualquiera de las tres civilizaciones. Si lo deseas o no encuentras con quién jugar, puedes configurar jugadores controlados por la CPU para enfrentarte en esos mapas a contrincantes virtuales. Por supuesto, lo mejor es enfrentarse a rivales humanos de cualquier parte del globo, algo que puedes hacer conectándote a los servidores de GameSpy.

En definitiva, la gran baza de *Praetorians* es su extraordinario dinamismo. Esa característica lo convierte en un juego apto para casi todo tipo de público. Metidos en la dinámica del toma y daca, es posible que los inconvenientes de la interfaz en lo que a formaciones se refiere y el poco margen a la inventiva que te dejan la mayoría de sus misiones pasen un tanto desapercibidos. Los estrategas curtidos quizás encuentren algo decepcionante que casi todas las misiones se resuelvan de forma un tanto rutinaria. Pero si lo que buscas es un juego que recupere la fórmula que seguía el viejo *Warcraft* antes de ser secuestrado por el rol, no dudes que éste lo hace. Y de forma terriblemente adictiva.



Algunas zonas anegadas pueden ser vadeadas. Tenerlo en cuenta evita sorpresas.



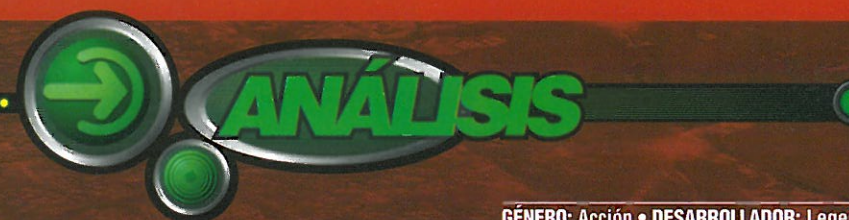
Controlar zonas determinadas permite avanzar sin riesgos.



Durante la campaña, se llegan a utilizar unidades de otras civilizaciones.



La maleza puede prenderse. Tenlo en cuenta para no acabar chamuscado.




**GÉNERO:** Acción • **DESARROLLADOR:** Legend Entertainment • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** 49,99 €



**Ya está aquí**. Procesadores, memorias, aceleradoras, **preparaos**. **Llegó la nueva cima tecnológica** de un género empeñado en superarse. **Las migajas** de talento que había dejado en vídeos y capturas **eran alimento escaso** para creyentes y escépticos. **Unos pronosticaban un gran juego** de acción, mientras que **otros veían venir** poco más que **la enésima demo** tecnológica. **¿Quién tenía razón?**

Por J. Ripoll



Empecemos con una puntualización necesaria. Se está cometiendo una lamentable injusticia con *Unreal 2*. Puesto que carece de modo multijugador y su duración apenas alcanza las diez horas, ya han empezado los burócratas del tópico a lanzar cubos y cubos de desprecio sobre un juego que poco o nada los merece. Sorprende el empeño de tantos en exigir modalidades on line a todo juego de acción, porque casi nadie acaba probándolas, hay servidores vacíos, parches inútiles y tiempo malgastado por juegos serviles.

Basta. Dejemos hipócritas reclamaciones, abandonemos la cruzada por el juego eterno al grito de ya. No hay necesidad de que toda aventura se prolongue hasta la peor de las agonías. Diez horas es el umbral. Traspasarlo suele ser una concesión a esos burócratas que poco bien hacen a la industria. Lo digo yo y lo dicen *Half-Life*, *Deus Ex o Unreal*, víctimas ilustres de un tercer acto que nunca debió existir.


UNREAL II
The Awakening



**Vaya, parece que la descarga eléctrica no nos ha sentado demasiado bien.**

### Regreso al planeta Muerte

Cuando abandonamos el escritorio de Windows, nada más romper el himen de la primera pantalla en negro, las impresiones iniciales multiplican alegremente nuestra esperanza. No estamos ante otro clon vestido de modernidad. Aquí hay trabajo y talento. Con una sucesión de imágenes psicodélicas que harían las delicias de Jeff Minter, cobran forma los diferentes nombres que acreditan esta historia. Primero Epic, aquí en funciones de productora. Después Legend, compañía encargada del diseño y en cuyo historial destaca otro ilustre incomprendido: *The Wheel of Time*. Finalmente, *Unreal II*, la carne, el juego, la acción. Pongámonos el babero, empieza la función.

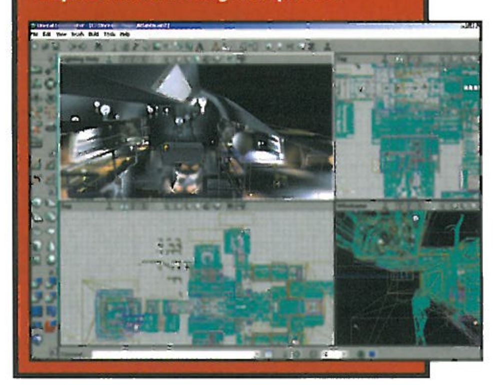
John Dalton es tu nombre. Ser marine, tu sueño. Mejor dicho, volver a serlo. Inicias la historia cuando un calvo bonachón te deniega la reinserción en el cuerpo. Apenado, regresas a tu nave Atlantis. Desde ella, misión a misión, deberás recuperar el crédito perdido. Una travesía de superación personal en la que estás acompañado por Aida, Isaak y Ne'Ban, otros fracasados de excepción que te dan las explicaciones pertinentes antes de cada viaje.

La primera travesía tiene por objetivo una colonia de la que hace tiempo no se sabe nada. Suena a alienígenas, a muerte masiva y a rescate imposible. Suena tal y como acaba siendo. Tras aterrizar, llegan las primeras conclusiones: desde Legend se respeta, y mucho, la herencia del primer *Unreal*. Este nivel es puro homenaje. Quienes pasamos terror recorriendo desarmados aquellos pasillos pintados de sangre, bañados con sombras de amenaza o luces que morían a deshora, tenemos la oportunidad de recuperar viejas sensaciones. Una diferencia. Ahora vamos armados. El miedo existe, pero ya no impacta.

Es un primer desengaño del que acabas por recuperarte pronto. Basta pararse y echar un vistazo al escenario, a la cantidad de detalles que llenan cada una de las paredes, polígonos que facilitan una atmósfera malsana, alimento para el subconsciente. Muchos jugadores no prestarán atención a las tuberías, grietas o paneles que llenan el nivel, pero la sensación que tendrán al caminar por ellos no será la misma que tienen en otros juegos. Primera conclusión: *Unreal II* es algo más que un puñado de gráficos destinados a ser vanguardia. Cierto que las texturas, las sombras, las animaciones y los efectos de luz son excepcionales, que en un videojuego de PC nunca se dio semejante banquete visual. Pero en su voluntad inicial hay un agradable aroma a revolución. De todas formas, es un olor que acaba por disolverse.

## EL FINAL ES EL PRINCIPIO

**Una de las grandes contribuciones de *Unreal II* es su editor de niveles, la tercera versión de Unreal Ed. En este caso viene acompañada por un generador de diálogos y de secuencias cinemáticas que, empleando el propio motor gráfico del juego, permitirá crear pequeñas películas de acción. Como es natural, podrán abrirse todos los mapas diseñados en Legend Entertainment para el juego, cambiar paredes, texturas o enemigos. Eso sí, ten en cuenta que semejante bestia creativa requiere de mucha RAM y CPU. Sin medio giga de memoria o un procesador que supere el giga y medio de velocidad, mejor abstenerse. Pero hay algo que está fuera de cualquier duda: con este potente editor, los grandes mapas amateurs llegarán pronto.**








**En escenarios exteriores, rara vez te enfrentas a más de un enemigo a la vez.**


El detalle facial de enemigos y aliados es mayor que su capacidad expresiva.



Los enemigos de final de nivel carecen de la espectacularidad deseada.

## Mapa de un ambicioso laberinto

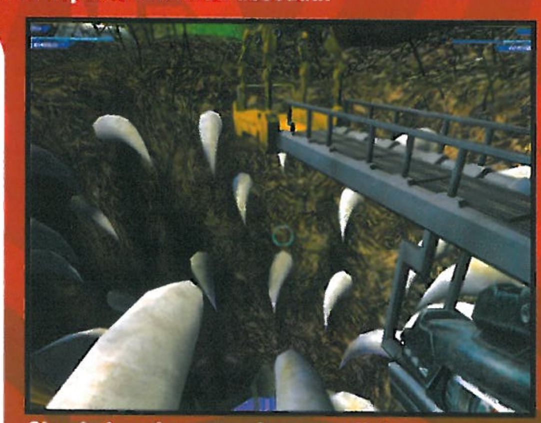
Antes de detallar las razones de un desencanto, volvamos a bordo del Atlantis. Nave oxidada, llena de cicatrices, nave cuyas habitaciones uno puede visitar sabiendo que en ellas encontrará muchas anécdotas que contar. Nos encontramos en una de estas habitaciones tras regresar con un souvenir de la primera misión. Se trata de un pequeño fragmento de un arma única cuyo origen, cómo no, es desconocido. Recuperar las otras partes antes de que lo hagan nuestros enemigos y entregársela a las autoridades será el nuevo objetivo. Sed bienvenidos a un *Dragon Ball* de nuevo milenio.

Debes visitar planetas de todo tipo y color, nevados o con lluvia, rojizos o amarillentos. Cada uno con su propia fauna y flora que, en muchos casos, permanece impasible a tu presencia. Gran detalle, otro más que deja bien clara cuál es la ambición de Legend. Pero esas pequeñas cosas no garantizan el éxito. Hasta él se llega tras haber triunfado en el diseño de armas, enemigos y niveles, la santísima trinidad de la acción en primera persona.

**La IA de los enemigos es modélica, hasta el punto de que establece un nuevo estándar en el género**

Lástima, *Unreal II* no lo llega a conseguir del todo. Y eso que sale bien parado en aspectos tan esenciales como el diseño de armas. Hay muchas y variadas (desde la pistola convencional a escopetas con arañas como munición), todas tienen disparo secundario y algunas generan brillantes efectos visuales (el fuego del lanzallamas).

Ni escenarios ni alienígenas comparten ese nivel de excelencia. En los espacios exteriores, queda clara la necesidad de un vehículo que agilice algo el recorrido, y los interiores ofrecen una alarmante falta de recursos. Sí, son bellísimos, pero uno pronto se cansa de mirar. Nivel a nivel, todo se ve demasiado plano, sin objetivos secundarios, sin rutas alternativas, ni puzzles inteligentes o dignas plataformas. Resulta extraño que un juego tan ambicioso descuide algo tan esencial. Cierto que no todas las misiones son el mata, guarda y muere de todos los días. La salvación llega con aquellas en las que debes proteger alguna posición aliada, hijas acreditadas de un juego que aún está por llegar, *Halo*.


Si echabas de menos las superficies curvas en *UT*, aquí van unas cuantas.

Para desmarcarse de la obra maestra de Bungie, aquí puedes colocar torretas y campos de energía. Este mestizaje estratégico acaba en intento frustrado, porque las opciones para ubicar el material defensivo y su posterior aplicación en el combate son mínimas. Otra buena idea (prestada por *Giants*) que acaba diluyéndose. Se agradece su presencia, pero no acaba de funcionar.


Tras un gran pasillo, siempre espera otro gran enemigo, ley de Murphy.


La herencia del fantasioso artista H.R. Giger está bien clara en este nivel.


Si utilizas el lanzallamas en pasillos estrechos, puedes quemarte.


El rifle francotirador tiene la mirilla más espectacular vista en mucho tiempo.


De poco sirven estas barreras eléctricas frente al ataque masivo de enemigos.


Una de las espectaculares pero deficientes plataformas que debes superar.

Pero ello no impide que esas misiones estén entre los grandes momentos de la aventura. En compañía de unos marines que controlan con militar eficiencia el ordenador, los combates se instalan en la épica. Disparos que alumbran una noche lluviosa, enemigos que varían su comportamiento según tu estrategia... Buenas noticias para quien andaba decepcionado y para quien ya va camino de estarlo.

**Unreal II es algo más que un puñado de gráficos destinados a ser vanguardia**

## El juego de las mil caras

Los enemigos se sitúan a mitad de trayecto entre el excelente nivel de las armas y la deficiencia de los niveles. De hecho, ejemplifican mejor que nada cuál es el principal defecto de *Unreal II*: la dispersión. Al igual que a *Unreal Tournament*, le pierden las ganas de ser variado, de abarcar muchos ambientes distintos. A lo largo de la historia, hay sitio para descendencia no autorizada de artistas gráficos como H.R. Giger, pero también de *Star Trek*, *Half-Life* o *Matrix*.

Aunque luzcan miles de polígonos en sus cuerpos, ninguno de los nuevos monstruos pasará a la historia. Muchos ya los habíamos visto. El resto no los querremos volver a ver. Ni siquiera los que se suponen grandes jefes de nivel superan el listón de lo correcto. Afortunadamente, la excelente IA disipa muchas dudas. La IA de los enemigos es modélica, hasta el punto de que establece un nuevo estándar en el género. Los barones del copia y pega se refugian de tus disparos tras paredes, cajas o montículos, lanzan granadas, buscan el cuerpo a cuerpo cuando se saben perdedores, se mueven con rapidez para evitar ser carne del rifle francotirador. Bravo. Son listos. Son dignos de nuestro tiempo y de un juego como éste.

Aunque *Unreal II* salga mal parado de su enfrentamiento contra las bases de un género que pretende renovar, hay algo que lo hace especial. Siendo víctima de su desmedida ambición, algo común en esta industria, hay un elemento que lo diferencia de otras grandes obras de pirotecnia virtual. Aquí no hay cortinas de humo, nunca se ofrece más de lo que llega a dar, sino que se dan cosas que uno nunca llega a aprovechar.

El juego apenas consigue su objetivo de narrar una historia, mejor dicho, de hacerte partícipe de ella. Y eso que lo intenta. Por primera vez desde *Giants*, tenemos un juego de acción en el que los personajes se relacionan entre ellos más allá del pásame un arma, cúrame la pierna. Pero sus limitaciones expresivas pro-


Los marines galácticos son del todo inmunes a las armas biológicas.

## DECORADOS PARA UNA OBRA ÉPICA

Si algo caracteriza esta secuela es la gran variedad de escenarios que uno visita. Aunque la mayoría de ellos recuerden a cierta película, cierto juego, es innegable que en *Unreal II* no hay espacio para la monotonía. Éstos son unos cuantos ejemplos.



**AVALON**

Se trata de la estructura militar donde trabaja el cuerpo de marines. En ella empiezas la partida y a ella vuelves al final. Lo más destacado son las vistas exteriores que se tienen en el ático.



**ACHERON**

Genial debe considerarse la textura grasienta que tiene este planeta. A uno le da la sensación de estar caminando encima de un ser vivo. El nivel también cuenta con brillantes escenarios subterráneos.



**JANUS**

Aunque gran parte de la misión se desarrolla en los laboratorios del interior del edificio, los primeros instantes ofrecen postales como ésta. Lo que viene después no alcanza el mismo grado de brillantez.



**SANTUARIO**

La primera misión transcurre en una colonia invadida por alienígenas. Combina unos pasillos interiores de poco afortunado diseño con unos exteriores en los que se producen las batallas más espectaculares.



**SEVERNAYA**

Uno de los decorados que ha sido resuelto con menos brillantez. Basado en una gran presa y un complejo interior de pobre acabado, ni los efectos del agua ni las explosiones lo salvan de la monotonía.



**NA KOJA ABAD**

El mejor ejemplo de planeta para el que Legend ha creado una flora y fauna especial. No sólo las plantas que vemos en la imagen, también mosquitos y cruces variopintos de dinosaurios y cocodrilos.



**PANTANO**

Recuerda mucho a un nivel de *Halo*. Bajo la lluvia y alumbrado por unos relámpagos que algún susto provocan, deberás resistir con los marines hasta que llegue la nave de rescate. Espectacular.



**SULFERON**

Se trata de un inmenso escenario en el que el complejo central está rodeado por un gran desierto lleno de esqueletos. Las dunas y algunos huesos de gran tamaño sirven para evitar los disparos de las torretas.



**HELL**

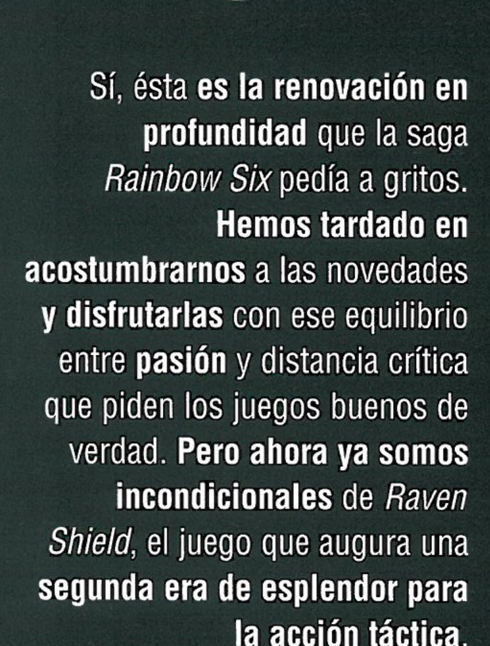
Se trata de un satélite del planeta Gaigan. Las zonas exteriores del principio, con un tono gris brumoso que apenas permite ver, son de gran calidad, pero las interiores ofrecen un pobre acabado.

vocan que todo diálogo dramático sea frío e inverosímil. Poco ayuda una música que va sin razón de la electrónica de bareto pastillero al neosinfonismo de serie B. También en este punto, al juego le pierde el exceso de variedad, las ganas de agradar a todos y de abandonar la búsqueda de un discurso propio.

Es verdad que *Unreal II* carece de la personalidad definida que muchos esperábamos, que es otra obra que requiere de público selecto, con ordenador en garantía. Nada nuevo. Sólo mejor. Es loable su intento de alejarse del país del tópico, pero fracasa en el intento. Y nos recuerda que el videojuego ha llegado muy lejos, pero que todavía le falta pasar página si pretende acercarse un poco más al territorio de los sueños.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Red Storm • EDITOR: Ubi Soft • PRECIO: 49,95 €

# Tom Clancy´s RAINBOW SIX 3 Raven Shield

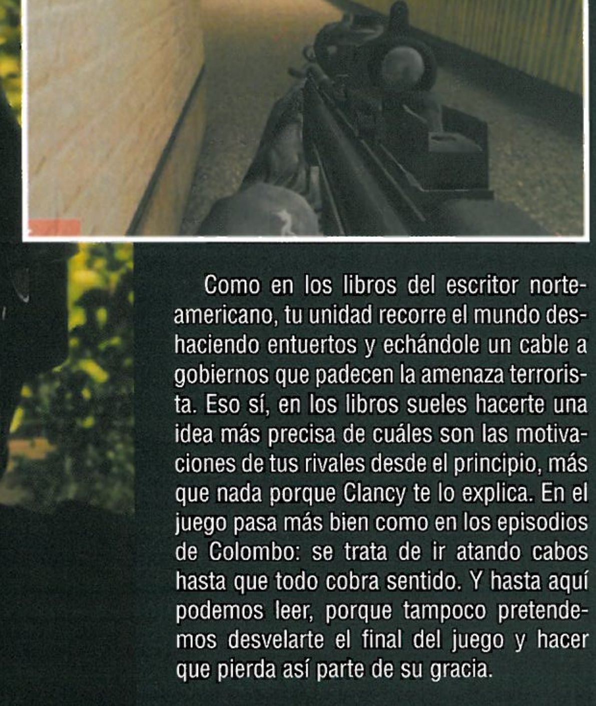


Sí, ésta **es la renovación en profundidad** que la saga *Rainbow Six* pedía a gritos. **Hemos tardado en acostumbrarnos** a las novedades **y disfrutarlas** con ese equilibrio entre **pasión** y distancia crítica que piden los juegos buenos de verdad. **Pero ahora ya somos incondicionales** de *Raven Shield*, el juego que augura una **segunda era de esplendor para la acción táctica**.

Por S. Sánchez

Empiezo con una disculpa, sin que sirva (espero) de precedente. En el avance de este juego, dejé escrito que el argumento brillaba por su ausencia, que se limitaba a encadenar misiones inconexas en las que la inmersión se hacía difícil. Bien, una vez jugado hasta el final, hay que reconocer que en *Raven Shield* la inmersión es gradual y que el argumento gana en protagonismo a medida que avanzas y te acercas a las últimas misiones, momento en que las piezas del puzzle urdido por Red Storm empiezan a encajar con precisión diabólica.

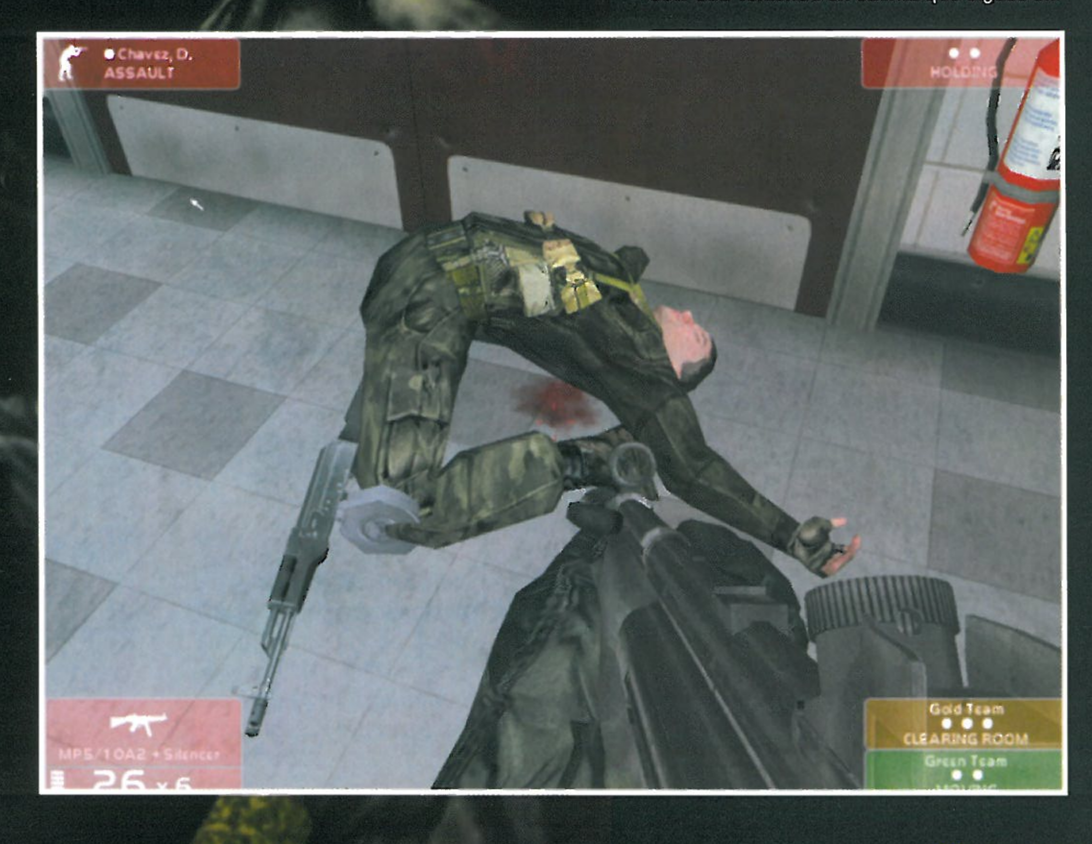
Y es que esta vez el guión sí parece sacado de un libro de Tom Clancy: es al final cuando queda por fin claro contra quién luchas y cuál es el sentido último de lo que ha ido pasando hasta entonces.

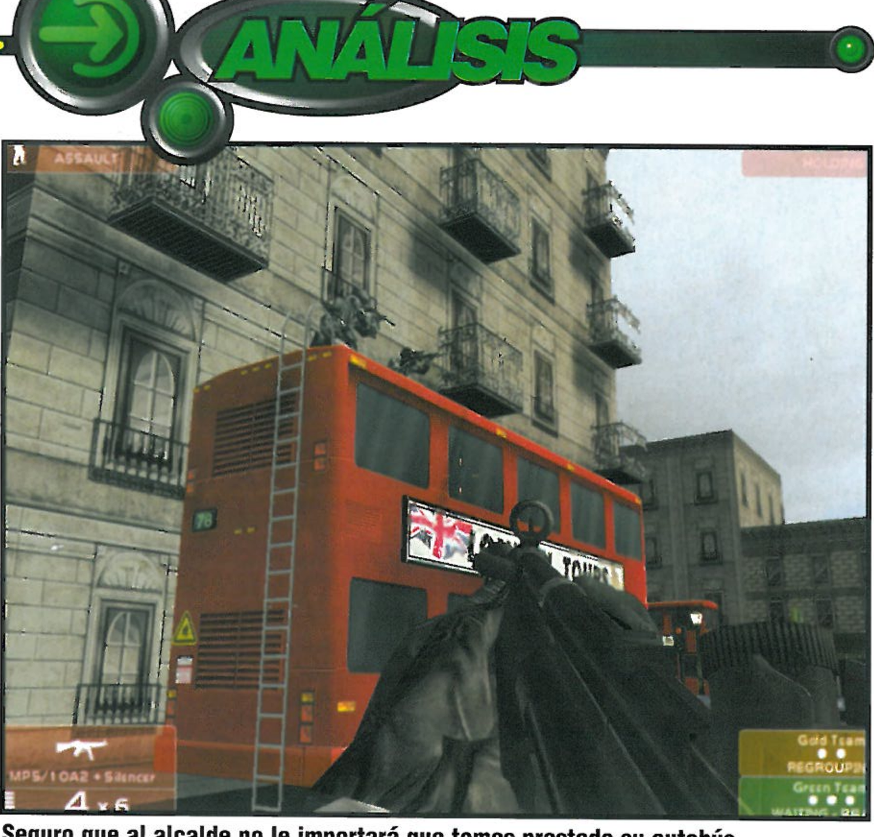


Como en los libros del escritor norteamericano, tu unidad recorre el mundo deshaciendo entuertos y echándole un cable a gobiernos que padecen la amenaza terrorista. Eso sí, en los libros sueles hacerte una idea más precisa de cuáles son las motivaciones de tus rivales desde el principio, más que nada porque Clancy te lo explica. En el juego pasa más bien como en los episodios de Colombo: se trata de ir atando cabos hasta que todo cobra sentido. Y hasta aquí podemos leer, porque tampoco pretendemos desvelarte el final del juego y hacer que pierda así parte de su gracia.

### Rainbow contra todos

Pero dejemos las disculpas y entremos en la médula del juego. Empezamos por echarle un vistazo a su espina dorsal: la campaña en solitario, que consta de 15 misiones. Hay dos escenarios que se repiten, así que jugamos en un total de 13 escenarios distintos, todos ellos algo más grandes de lo que venía siendo habitual en la saga *Rainbow Six*. Teniendo en cuenta que sigues sin





Seguro que al alcalde no le importará que tomes prestado su autobús.

poder grabar partida durante la misión y que el nivel de realismo es elevadísimo, *Raven Shield* se perfila como un juego exigente, sólo para profesionales del gatillo virtual. Activar la opción que hace que apuntes de manera automática cada vez que un enemigo se ponga a tiro lo simplifica mucho, pero también hace que pierda casi todo su atractivo, así que allá tú.

Las misiones arrancan con una sesión informativa tras la cual ya puedes ponerte manos a la obra. Seleccionas los miembros del comando que va a intervenir y planificas sus acciones. Como de costumbre, dispones de una serie de opciones de planificación que van desde hacerlo todo manualmente a optar por una selección y planificación predeterminadas. Si quieres, puedes también prescindir de toda planificación previa, algo que ya era posible en entregas anteriores pero que, por primera vez, funciona en ésta gracias a las mejoras introducidas en el sistema de interacción con el resto de los componentes de tu unidad.

Tal vez la planificación manual te resulte algo indigesta si eres de los que no toleran bien los juegos de acción con elementos estratégicos, pero es sólo cuestión de práctica: dispones de un mapa de la zona y basta con que fijes en él los distintos puntos de ruta que han de seguir las distintas unidades. En cada uno de esos puntos, puedes prever que tus unidades realicen acciones predeterminadas como, por ejemplo, arrodillarse, lanzar una granada o, simplemente, esperar una orden tuya para seguir avanzando.

Aunque se ha implementado una pequeña ventana que ofrece una reproducción tridimensional de la zona que indiques, optar por la planificación predeterminada sigue ahorrándote disgustos y quebraderos de cabeza innecesarios. Eso sí, en caso de que optes por esta última opción, ten en cuenta que los enemigos estarán prácticamente siempre en el mismo lugar por mucho que repitas las misiones. Puedes sacar partido de este más bien lamentable detalle haciendo pequeños cambios, ya que los planes predeterminados suelen implicar innecesarios rodeos para que tus hombres recorran casi todo el escenario.

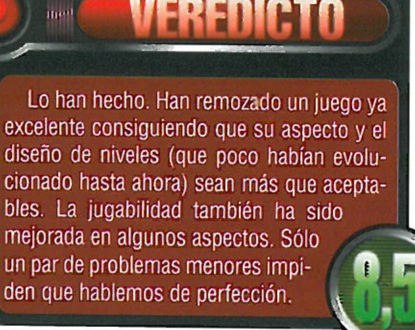


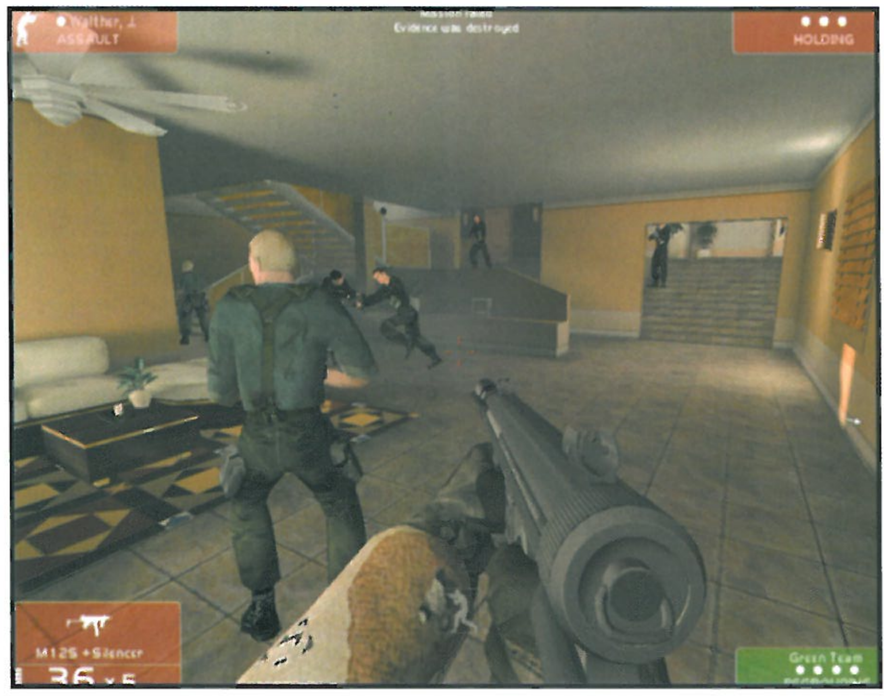

## O ellos o nosotros

También puede tener su importancia que modifiques en parte el equipo que la máquina asigna a tus hombres si optas por la planificación predeterminada. Por supuesto, la diferencia entre llevar armas con silenciador y







Precipitarte en los asaltos puede resultar fatal para el desenlace de la misión.


Con el detector de latidos, sabrás qué se oculta detrás de cualquier obstáculo.


Otro terrorista que pretende acabar con la vida de un pobre rehén.


El goteo realista de la sangre es una de las novedades de *Raven Shield*.

no hacerlo puede ser inmensa, pero es que también influyen factores de importancia no tan evidente, como el calibre de la munición o el tipo de granadas.

Un ejemplo. Supongamos que el detector de latidos te avisa de la presencia de un grupo de terroristas tras la siguiente esquina. Puedes lanzar una granada cegadora y proceder después al asalto confiando en que todos tus enemigos estén aturdidos. Pero si lo haces, es probable que te lleves una sorpresa. Tal vez alguno de los terroristas estaba fuera del alcance de la granada o han llegado refuerzos alarmados por el estallido.

**Raven Shield se perfila como un juego exigente, sólo para profesionales del gatillo virtual**

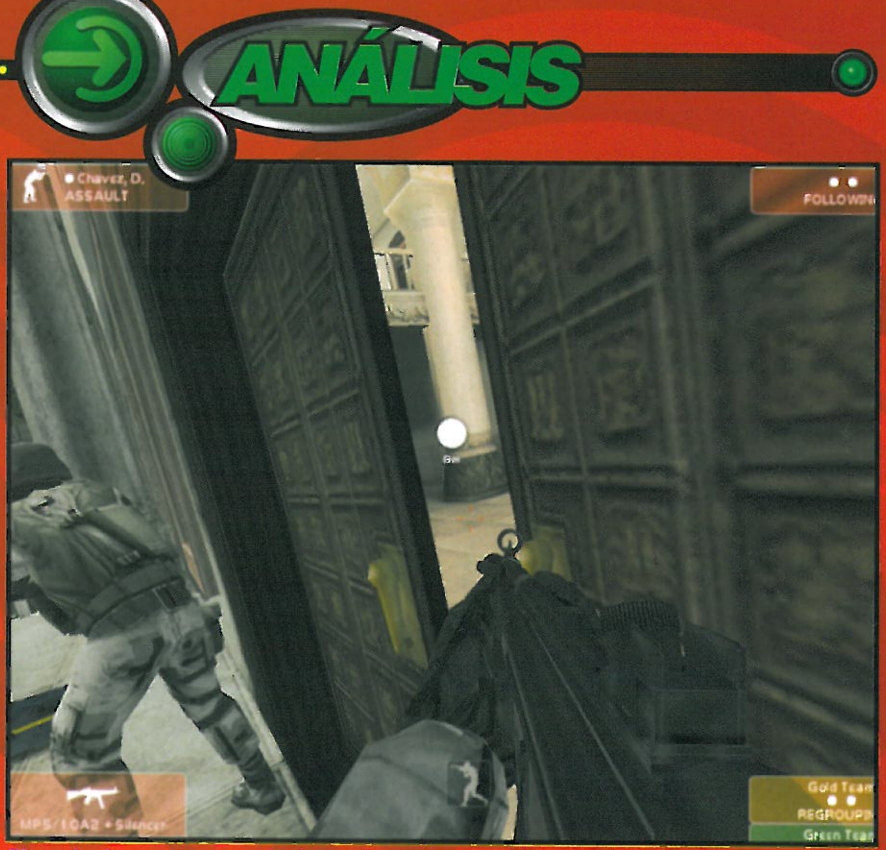
Así que, si no estás dispuesto a arriesgar más de lo necesario, la alternativa bien podría ser el uso de una granada de humo, que hará que los terroristas empiecen a toser y pierdan visibilidad temporalmente. Como no ven nada, es probable que se pongan a tiro cuando echen a correr en busca de una zona despejada. Claro que si piensas usar este tipo de proyectiles, antes deberás incluir máscaras de gas en el equipo de tus hombres, lo que supone prescindir de algún que otro extra.

Éste es el principio en que se basa la lógica del juego: dispones de recursos limitados y debes elegir. Si no tienes granadas de humo, puedes crear un efecto similar disparando a extintores, pero en ese caso dependerás de que haya uno en el escenario en el que estés. Además, debes tener muy en cuenta que tus rivales disponen de un arsenal parecido al tuyo. Ellos también pueden llenar el escenario de humo con granadas y hacer que pierdas de vista los puntos de ruta y quedes en un estado de desorientación total.

La elección de equipo se complica por la gran variedad de armas que ofrece el juego: un total de 57 distintas. De todas maneras, tanta variedad sirve más para abrumarte y desconcertarte que para otra cosa: en cuanto descubres los cuatro modelos que mejor se adaptan a cada tipo de situación, el resto de armas queda en el olvido. Durante las misiones, puedes disfrutar de un modelado de armas y elementos de inventario mucho



No hace falta que hagas todo el trabajo sucio: puedes ordenar que lo hagan por ti.



El modo de apertura gradual permite echar un ojo antes de abrir una puerta.



Todas las armas pueden incorporar un pequeño y útil teleobjetivo.


En la misión de infiltración tendrás que estar atento para que no te sorprendan.



Aunque se avance más despacio, sigue siendo recomendable ir agachado.

más detallado y espectacular que en los juegos anteriores. En este terreno, *Rainbow Six* ha dado un paso de gigante.

## Espléndido, sin duda

Y es que ya sabíamos que el uso del motor de *Unreal* iba a darle a Red Storm un resultado notable en lo que a gráficos se refiere. Pero lo que tal vez no se haya destacado lo suficiente hasta ahora es que *Raven Shield* usa una versión renovada del motor Karma para la física del juego. La combinación de una y otra herramienta hace posible que disfrutemos de reflejos en las ventanas o una proyección realista de las salpicaduras de sangre.

Aunque tal vez la mayor aportación del motor Karma es que se acabaron aquellas muertes aparatosas y peliculeras que le quitaban algo de verosimilitud al juego. En los juegos anteriores, cuando uno de tus rivales recibía el tiro de gracia, se retorcía y agitaba antes de caer al suelo. Estos exagerados espasmos han sido sustituidos por animaciones curiosas que juegan con el entorno. Si, por ejemplo, liquidas a alguien que está cerca de una pared, caerá hacia atrás apoyándose en ella hasta quedar sentado. O caerá rodando si está en lo alto de las escaleras. Estas animaciones tienen un pequeño problema: en determinadas circunstancias, los cuerpos pueden llegar a quedar en posiciones inverosímiles. Pero, por lo general, funcionan correctamente.

Otra novedad técnica es que se ha simplificado al máximo la interfaz que aparece durante las misiones. El mapa de pantalla ha desaparecido y toda la información que tienes del resto de equipos se limita a si están en movimiento o no y el estado de sus hombres. Tanto el mapa como la ventana con información detallada del estado de los grupos deben ser abiertos en una pantalla individual.

Los movimientos son los de siempre: avanzar, correr, agacharse, estirarse o asomarse. Este último ha sido modificado, de manera que, cuando estás en una esquina, puedes asomarte usando la tecla correspondiente o hacerlo progresivamente usando el ratón. Para ello basta con pulsar la tecla Ctrl. y después ir desplazando el ratón lateralmente para que tu personaje se incline. Es un sistema mucho más intuitivo, aunque hace falta algo de tiempo para habituarse. Algo parecido sucede con las puertas y ventanas. Usando la rueda del ratón, éstas se abren gradualmente. Claro que, si lo prefieres, puedes abrirlas de golpe, volar la cerradura a disparos o reventarlas con explosivos.

El juego se rige por una perspectiva única en primera persona. Si quieres seguirlo en tercera, debes seleccionar la opción de observador, en la que simplemente verás cómo la inteligencia artificial ejecuta el plan sin que tú puedas intervenir.



Profesionalidad y sigilo son la receta ganadora contra el terrorismo.




Algunas cerraduras requieren más tiempo del normal, a no ser que las vueles.



Si no te apartas a tiempo, puedes ser víctima de tu propia granada.



Un ejemplo de cómo se adaptan los cuerpos a la superficie sobre la que caen.

Pero la gran novedad, la mejora esencial que hace que (esta vez sí) *Rainbow Six* recupere terreno en el género de la acción inteligente es que por fin puedes dar órdenes básicas a tu equipo durante las misiones. Por ejemplo, el resto de miembros de tu grupo te sigue a ti, pero no tienes por qué ser tú quien asome la cabeza primero. Puedes señalar cualquier punto del escenario que tengas a la vista y ordenar a tus muchachos que se dirijan allí. O señalar una puerta y decirles que la abran, cómo quieres que lo hagan e incluso si quieres que procedan a limpiar la zona que haya al otro lado. Los francotiradores también están totalmente a tu disposición. Y son más manejables que nunca. Sitúa a uno de ellos en una posición ventajosa y te irá informando de los blancos que tiene a tiro. Cuando lo desees, puedes ordenar que abra fuego.

La existencia de este sofisticado sistema de interacción con el resto de unidades es lo que te permite realizar misiones sin una planificación previa o actuar en función de las circunstancias. Permite utilizar a tus hombres como lo que son, miembros de un grupo de élite, y no simple carne de cañón que te proporciona algo de cobertura.

### Violencia inteligente

Aun así, no conviene exagerar las virtudes de este sistema. Tus muchachos se comportan, en general, con bastante solvencia, pero no esperes que hagan las cosas tan bien como las harías tú. Si abusas del sistema de órdenes de equipo, prepárate para perder a alguno de tus muchachos, porque no siempre tomarán las precauciones adecuadas antes de obedecerte.

**Por fin puedes dar órdenes básicas a tu equipo durante las misiones**

El desarrollo de las misiones resulta electrizante, pero se echa de menos algo más de variedad en la asignación de objetivos. En casi todas, te limitas a acabar con los terroristas y rescatar a los rehenes, si los hay. Las únicas variantes son misiones de infiltración en las que se trata de pinchar los teléfonos del enemigo sin que detecten tu presencia.

El modo multijugador debería ser el que ofreciese nuevos alicientes a los que completen la campaña. Y cumple con su función, aunque tiene un grave problema: exige una conexión superior a los 56 KB de que se habla en los requisitos mínimos para funcionar con una fluidez suficiente. Sabemos que el motor de *Unreal* es exigente, pero bien que funciona en otros juegos sin problemas.

Para solventar estas complicaciones, hemos optimizado el juego usando las opciones de configuración gráfica y retocando algunos archivos. De esta manera, hemos conseguido pings bastante más bajos de los habituales si jugamos sin hacer ningún ajuste. El problema es que incluso con pings bajos hemos sufrido algún que otro expediente X, como vaciar un cargador sobre un enemigo que tenemos justo delante y ni siquiera herirle. Como comprenderás, en un juego realista en el que un disparo puede matarte, esto es imperdonable. De cualquier modo, parece que el juego está siendo optimizado de manera gradual para que este problema cada vez se note menos.

Cuando por fin se solvente, podrás disfrutar de una serie de opciones de partida a varias manos que resultan de lo más interesantes. Al igual que sucede con las partidas individuales, se puede jugar viendo el arma o sin verla. De todas maneras, los servidores tienen la opción de decidir si dan libertad o configuran la partida de forma que todos los jugadores vean el arma, ya que no verla mejora ligeramente el rendimiento en partida.

Por último, se ha incorporado un mapa en el que cualquier jugador puede dibujar lo que quiera con una completa paleta de colores. El funcionamiento es sencillo, basta con que uses el puntero del ratón como si fuese un lápiz. Pese a que resulta curiosa, creemos que esta opción se quedará en mera anécdota: la gente no está para dibujar o consultar el mapa en medio de una frenética partida multijugador.

**GÉNERO:** Estrategia • **DESARROLLADOR:** EA Pacific • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 44,95 €

**No hablemos del pasado** más de lo imprescindible: ***Command & Conquer*** **lo ha sido todo** para el género de la estrategia, eso está claro. **Lo que aquí se ventila es si la saga tiene** o no un espléndido **presente** que añadir a su inmejorable pasado. Y ya **podemos certificar que** el juego **no es una decepción** como *Tiberian Sun*, aunque (lástima) tampoco la panacea **ni el futuro del género**.

Por S. Sánchez

# COMMAND & CONQUER Generals

Empecemos por despejar algunas dudas: *Command & Conquer: Generals* no es un juego revolucionario. Tampoco lo pretende. La suya es una apuesta a ras de suelo. Adopta un estilo de juego tradicional y lo pone al día con una oportuna transfusión de la sangre que han venido aportando los nuevos referentes del género de la estrategia.

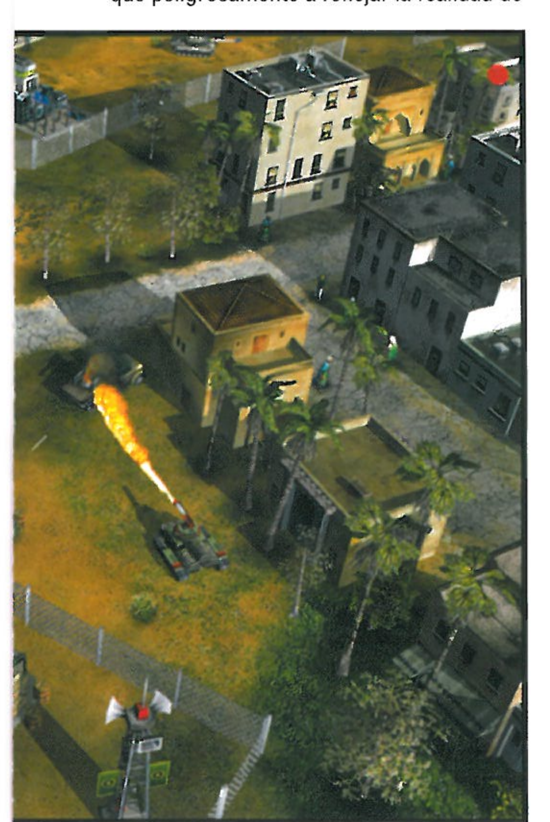
No es una crítica. Entendemos que no siempre hay que esforzarse en romper moldes. A veces, un esfuerzo conservador pero honesto y bien enfocado puede ser más que suficiente. Además, si algo funciona, ¿tiene sentido intentar cambiarlo?

Aun así, no faltan novedades. La primera, la más aparente, es el salto a esa tercera dimensión que se ha convertido en el territorio natural de la estrategia moderna. Apenas afecta a la jugabilidad, pero sí puede calificarse de éxito rotundo a nivel estético. El juego tiene buen aspecto, pero está concebido como si utilizase la perspectiva isométrica de toda la vida, por mucho que puedas girar la cámara, acercarla y alejarla como te venga en gana. En fin, nada que objetar, porque nadie ha conseguido demostrar hasta ahora en qué aspecto concreto pueden beneficiar las 3D a la jugabilidad de los títulos de estrategia, así que daremos por buena (y práctica) la solución adoptada por EA Pacific.



### Rumbo a Bagdad

También es novedoso que, por primera vez, la saga *Command & Conquer* se acerque peligrosamente a reflejar la realidad de la política internacional. Hasta ahora, manejábamos ejércitos y arsenales contemporáneos e inspirados en modelos reales, pero la línea argumental era pura ficción. Nunca (hasta ahora) se nos había pedido que nos situásemos en un contexto muy similar al del momento, este marzo de 2003, y nos lanzásemos ya en la primera misión a conquistar Bagdad.



Resulta evidente que este juego peca de oportunista y no duda en caer en la patriotería norteamericana más grosera. Y eso que no hay ejércitos árabes en liza: Estados Unidos se enfrenta a China y a un enemigo común de los dos bandos principales, el Ejército Global de Liberación, formado por terroristas.

Cada bando tiene su propia campaña de siete misiones, todas introducidas por escenas de vídeo que usan el mismo motor del juego y abusan del efecto *Matrix*. Aunque puedes empezar a jugar por la campaña que quieras, es mejor que las completes en el orden en que aparecen en pantalla, ya que hay una cierta relación narrativa entre ellas.

Una vez en partida, sorprende que un terreno muy bien trabajado y unos gráficos de alto nivel convivan en pantalla con un sistema de iconos que a estas alturas parece propio de la prehistoria del diseño virtual. También es posible que te resulte raro volver a utilizar el ratón al más puro estilo *Command & Conquer*. Si eres un aficionado a este tipo de juegos, sabrás que se ha

## EL CONTRAANÁLISIS

### VUELVE LA MAGIA

Por J. Font

**Tras la segunda entrega de *Red Alert*, cuando el maldito Yuri vendió su alma a las consolas, *Command & Conquer* recupera sus viejas virtudes peceras. Todo está claro: cada facción tiene sus armas y su forma de hacer. Además, se ha reducido la gestión de recursos para que el juego recupere el dinamismo habitual en la serie. La diversidad está garantizada por un completo árbol tecnológico de acceso inmediato, según la graduación de tu general. Me parece una digna reencarnación de la saga, y no sólo por sus renovados gráficos.**








Una muestra de lo que puede hacer un buen lavado de cerebro.

impuesto como estándar usar el botón izquierdo del ratón para seleccionar o dejar de seleccionar unidades y el derecho para dar órdenes como atacar o avanzar. En *Generals*, el botón derecho queda reducido a la discreta función de dejar de seleccionar. Es un detalle menor, pero requiere de un periodo de adaptación a menos que no hayas jugado a ningún juego de estrategia posterior a 1999.

### Menos barras que estrellas

Pero lo que da al juego una personalidad diferenciada con respecto al resto de la saga es la presencia de los generales de cada ejército. Al final, su papel en el juego es distinto al inicialmente previsto. Los generales no son unidades presentes en el campo de batalla, ni hay distintos tipos de generales por ejército. Se limitan a actuar e influir en los acontecimientos de forma indirecta, como si fuesen un cruce entre los dioses de *Age of Mythology* y los héroes de *Warcraft III*.

En una parte de la interfaz, encontramos el botón que abre la ventana del general. En ella, aparecen una serie de habilidades divididas en tres grupos: de tipo uno, tipo dos y tipo tres. El acceso a ellas depende del número de estrellas de que disponga tu general: con una o dos, accede sólo al primer tipo, con tres o cuatro a los dos primeros y con cinco a todos. El número máximo de habilidades que puedes elegir depende de los puntos de nivel de que dispones: cada uno de estos puntos te permite desbloquear una de las habilidades accesibles a tu rango.

**El equilibrio entre los tres ejércitos es una de las grandes bazas del juego**

En cada misión empiezas con un número de puntos preestablecido, y cada nueva estrella que obtengas te reportará un punto adicional. Eso da al juego profundidad estratégica adicional, ya que debes elegir muy cuidadosamente el tipo de habilidades, y determina también cómo será tu general y qué tipo de aportación será capaz de hacer a tu ejército.

Las habilidades son el complemento perfecto a la gran variedad de unidades que tiene cada bando. Cada uno de ellos destaca en algún aspecto. Los americanos disponen de la mejor fuerza, los chinos exhiben blindados gigantescos, y los terroristas, multitudes de fanáticos. El equilibrio entre los tres ejércitos es una de las grandes bazas del juego, pero la poca destreza de la inteligencia artificial tiende a desequilibrarlo un poco, ya que la máquina rara vez saca partido de las posibilidades de que dispone. Completar las tres campañas en el nivel de dificultad normal es increíblemente fácil, con lo que se hace recomendable apostar por los niveles más altos, sobre todo si eres un estratega curtido.

Sólo así evitarás que las partidas se resuelvan por la vía rápida por alguna de las absurdas decisiones de la máquina. Por ejemplo, construir unos cuantos helicópteros Comanche puede servirte para hacerte amo del escenario, ya que la IA no generará nuevos soldados con lanzacohetes para contrarrestar tus ataques. Para compensar, cada vez que tus unidades aéreas se acercan al margen exterior del mapa, pierdes el control de ellas como si entraran en el triángulo de las Bermudas. ¿Error de programación o un extraño intento de equilibrar las cosas?

### ¿Por la vía rápida?

Estos problemas de IA también se notan en las opciones alternativas a la campaña. En el modo escaramuza, por ejemplo, la máquina destaca por una óptima gestión de sus recursos y creación de unidades, con lo cual te manda un ataque relámpago tan pronto se inicia la partida. Si consigues detenerlo, la victoria ya casi es tuya, porque tu rival de silicio tarda más de la cuenta en desarrollar armamento devastador.

Las posibilidades de desequilibrar rápidamente la balanza son muchas, desde construir rápidamente un tipo de unidad contra las que la máquina tenga problemas,


En un juego como éste no hay lugar para las formaciones.

### FICHA TÉCNICA

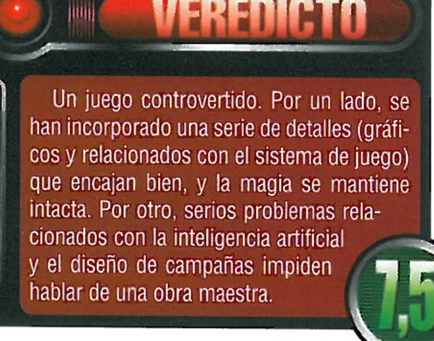
**Procesador y memoria**
Mínimo: PIII 800; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1,6 GHz; 512 MB de RAM
aDeSe 18

**Posibilidades gráficas**

| | No | Sí |
|---|---|---|
| Sin tarjeta 3D | ✓ | |
| Direct 3D | | ✓ |
| Open GL | ✓ | |

**Multijugador**
Un mismo PC: X — LAN: 8 — Internet: 8

**Idioma** Textos de pantalla: español — Voces: español





Los tres ejércitos pueden capturar edificios enemigos.



Los mecheros gigantes son marca de la casa, cien por cien *C&C*.

a usar determinadas habilidades ofensivas de tu general o desarrollar lo antes posible el ataque especial de cada ejército. Estos ataques son el cañón de partículas americano, la tormenta Scud de los terroristas y los misiles nucleares chinos.

Con estas armas, es lógico que abunden las explosiones y que éstas sean realmente impresionantes. Ello afecta al rendimiento del juego. Como tu equipo no se acerque a los requisitos recomendados, olvídate de jugar al máximo nivel de detalle o resoluciones altas.

Lo mejor de todo es que *Generals* es un juego rápido, que en poco tiempo pone en tus manos armamento pesado con el que pasar al ataque. No hay grandes árboles de tecnología que investigar, simplemente necesitarás dinero para avanzar deprisa. Una de las novedades más interesantes es que el dinero no se obtiene sólo acumulando recursos. Hay otras formas que le dan un poco de cuerda adicional y mucha más variedad.

## La otra dimensión

Hasta aquí el juego nos ha dado motivos para la alegría, pero no para el entusiasmo. Las tres campañas pueden acabar pareciéndote simples tutoriales, por su brevedad y falta de complicaciones. Si a ello unimos una inteligencia artificial decepcionante tanto en las misiones de la campaña como en las escaramuzas, parece claro que *Generals* sólo puede llegar a la excelencia en sus opciones multijugador.

Y sí, llega. Y entusiasma. Es realmente una gozada jugar a lo último de EA Pacific enfrentándose a otros jugadores humanos. No habíamos sufrido tanto ante el anuncio de un ataque desde los tiempos de *StarCraft,* cuando una vocecita nos advertía que una bomba nuclear estaba en camino. Además, el juego incorpora un sistema de conexión rápida a partidas en Internet que elige jugadores de un nivel similar al tuyo. A la larga, eso permitirá la creación de un completo ranking multijugador, sobre todo cuando se resuelvan los problemas relacionados con este sistema, que ya han obligado a EA a editar parches.



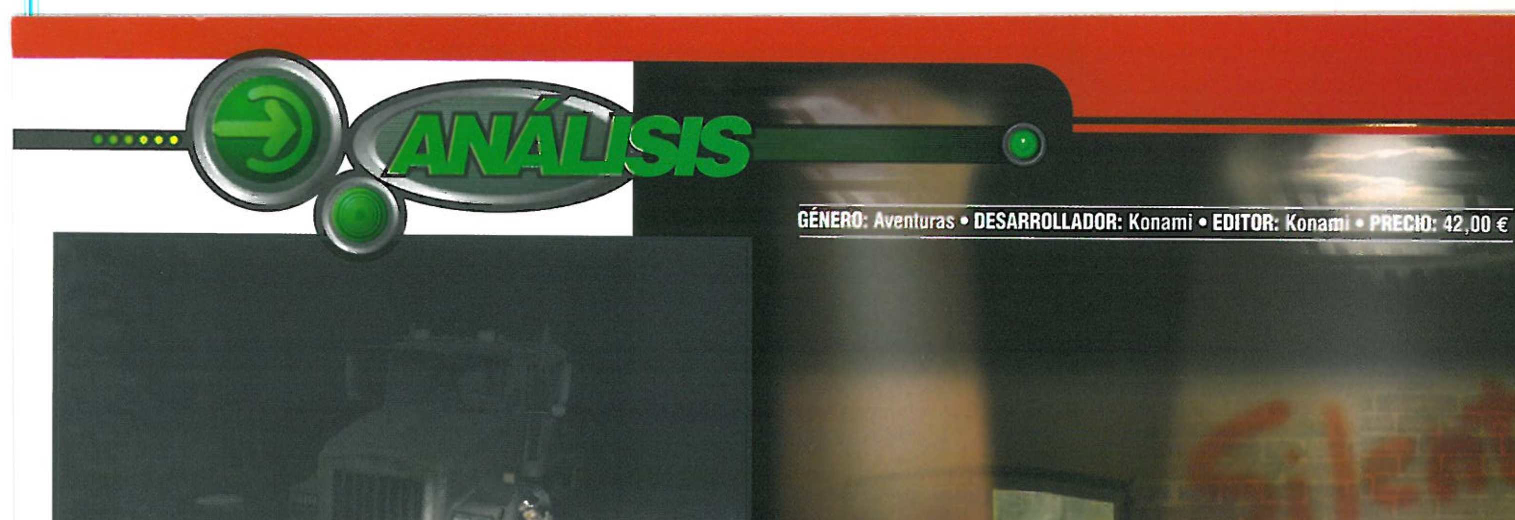
Los terroristas disponen de armas devastadoras y muchos fanáticos.



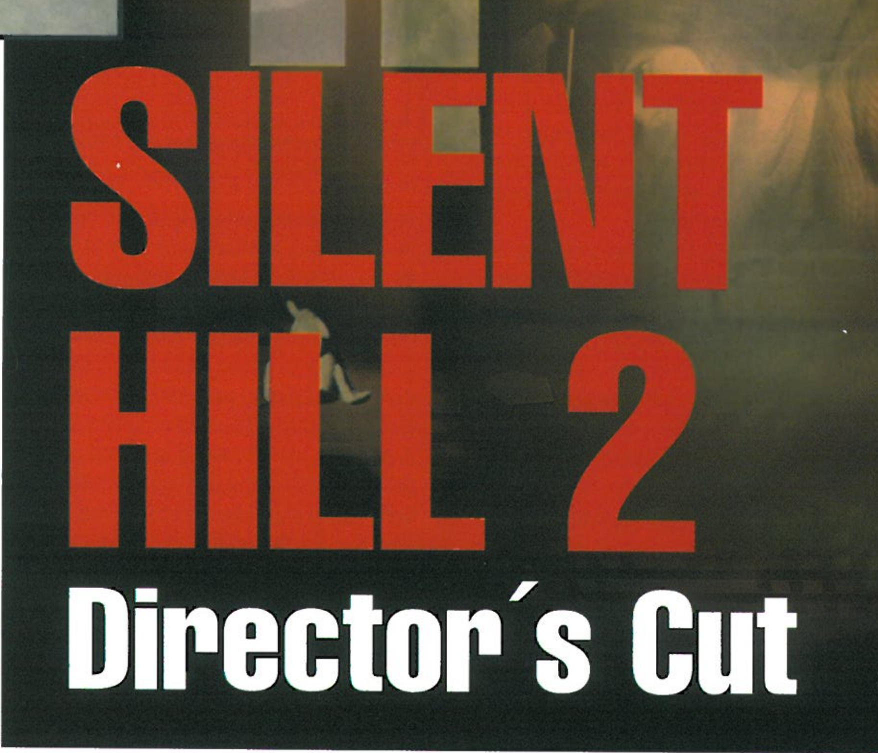
¿Imagen premonitoria? El ejército americano pasea por Bagdad.




En el aire, el ejército de los Estados Unidos no tiene rival.



**GÉNERO:** Aventuras • **DESARROLLADOR:** Konami • **EDITOR:** Konami • **PRECIO:** 42,00 €



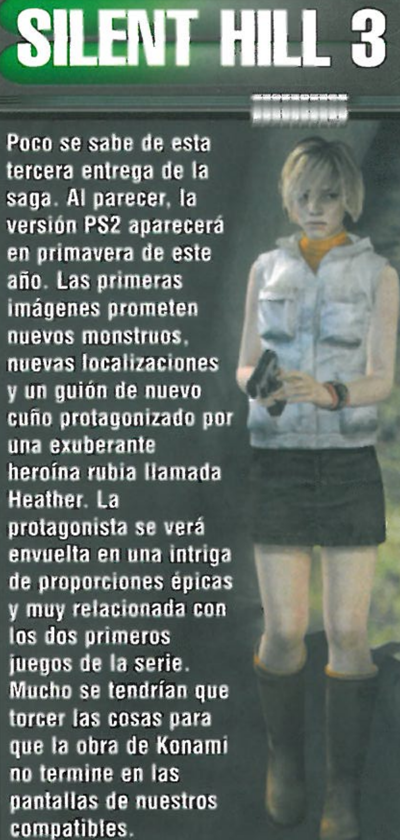
# SILENT HILL 2
## Director´s Cut

Cuando **algún género empieza a dar síntomas de decadencia**, va bien contar con **una transfusión de sangre** nueva procedente de las consolas. **Es el caso de *Silent Hill 2***, que hasta ahora no se había acercado a nuestros PC y que es **de los pocos capaces de hacer aflorar sentimientos** como el miedo, la rabia o la tristeza.

Por G. Masnou





## SILENT HILL 3

Poco se sabe de esta tercera entrega de la saga. Al parecer, la versión PS2 aparecerá en primavera de este año. Las primeras imágenes prometen nuevos monstruos, nuevas localizaciones y un guión de nuevo cuño protagonizado por una exuberante heroína rubia llamada Heather. La protagonista se verá envuelta en una intriga de proporciones épicas y muy relacionada con los dos primeros juegos de la serie. Mucho se tendrían que torcer las cosas para que la obra de Konami no termine en las pantallas de nuestros compatibles.

El primer *Silent Hill* fue un juego de PlayStation que se editó en 1999. Desde entonces, la serie de Konami se ha convertido en un referente indiscutible en lo que a propuestas de terror y supervivencia se refiere. Y no es para menos. Aquél fue un juego impresionante que hizo temblar los cimientos del género gracias a una trama absorbente como pocas, escenarios en unas asombrosas 3D y una jugabilidad a prueba de movimientos sísmicos. En fin, que a su lado *Alone in the Dark* y compañía parecían insulsas aventurillas de tres al cuarto.

Casi un lustro después, nos llega *Silent Hill 2*, un juego que, como la primera entrega, pide al jugador un alto grado de complicidad. Olvídate de echar una partidilla rápida de diez minutos; aquí no valen las medias tintas. O bien dedicas los cinco sentidos a intentar desentrañar el misterio que se esconde en las calles de Silent Hill o nunca conseguirás conectar del todo con la apabullante atmósfera del juego.



### Twin Peaks

El juego de Konami es algo así como una versión computerizada de *Twin Peaks*, la inmortal serie de David Lynch. Los hechos se desarrollan en Silent Hill, una pequeña ciudad que fue hace años un popular destino turístico y que en la actualidad en un lugar deprimente y fantasmal, cubierto




por una espesa niebla. Los pocos habitantes que aún se atreven a residir en semejante infierno viven acosados por seres de ultratumba que campan a sus anchas por las calles y las casas del pueblo. Y hacia allí se dirige James Sunderland, el protagonista del juego. Va en busca de su esposa, a la que se dio por muerta hace años pero que acaba de enviarle una carta en la que le cita en Silent Hill.

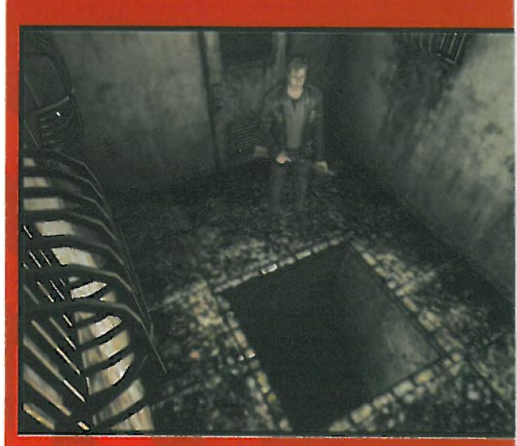
No me extenderé demasiado sobre la trama: ya se encarga el juego de profundizar en ella y de sorprenderte escena tras escena. Baste con decir que todos los ingredientes que hicieron del primer *Silent Hill* el gran juego que todos recordamos siguen ahí: un guión coherente repleto de giros argumentales inesperados, personajes humanos de gran personalidad y cuyo destino parece directamente relacionado con el de James, parajes desolados y del todo terroríficos y un elenco de monstruos que sólo han podido salir de alguna mente retorcidamente enferma.

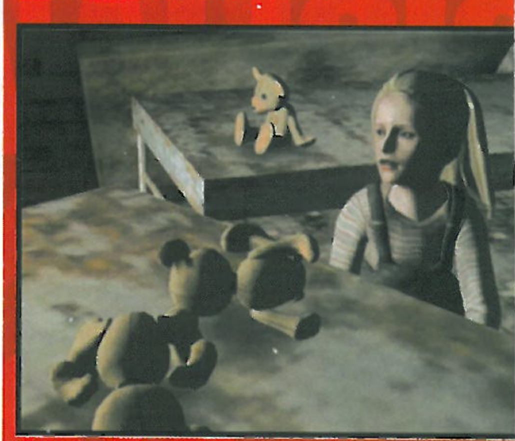
**Con apenas seis teclas, te las apañas para desplazarte y manejar un arsenal de impresión**

## Resident Hill

A juzgar por la mecánica del juego, parece que Konami no ha tenido ningún reparo en reproducir página a página el libro de estilo de otro gigante japonés especializado en esto de desarrollar juegos de supervivencia y espanto: Capcom. Al igual que en la saga *Resident Evil*, *Silent Hill 2* se basa en un sistema de objetivos concretos y puzzles que se suceden a un ritmo continuo pero no abrumador. La mayoría de las veces, la acción se desarrolla en pequeñas zonas claramente delimitadas, como hospitales, hoteles, parques o prisiones que no podrás abandonar hasta que no hayas cumplido con todos los objetivos del área y recogido todos los objetos necesarios para progresar en la aventura.

Otros ingredientes, como los puzzles lógicos, el sistema de inventario o los mapas, ofrecen también muchas similitudes con el juego de Capcom. Los primeros no destacan ni por su variedad ni por lo imaginativo de su mecánica. Suelen basarse en encontrar la llave que abre una puerta concreta o en introducir el código que activa un mecanismo. El inventario permite examinar, combinar y utilizar todo tipo de objetos. Por desgracia, su control resulta arcaico e impreciso, lo que te obliga a gestionarlo de forma un tanto cansina. En cuanto a los mapas, nada que objetar. Su presencia simplifica enormemente la orientación a través del interior de los edificios, indicando en cada momento las zonas visitadas, qué puertas están bloqueadas y cuáles son susceptibles a ser abiertas.


James deberá acceder al mismísimo infierno para desentrañar el misterio.


Esta pequeña se llama Laura. Sus gamberradas te acabarán desquiciando.

Hasta aquí, las evidentes similitudes entre *Silent Hill 2* y *Resident Evil*. Pero las diferencias son sustanciales, y afectan a las áreas en las que más cojeaba el segundo de estos títulos: el control del personaje y el sistema de combate. James responde tanto

# LAS CARGA EL DIABLO

A pesar de que en *Silent Hill 2* la materia gris prima sobre la violencia descerebrada, son muchas las armas que los desarrolladores han puesto a tu disposición. Con ellas deberás intentar mantener a raya a los engendros que habitan en el pueblo. Aquí tienes una pequeña muestra de las que vas a utilizar con más asiduidad.

### PALO DE MADERA



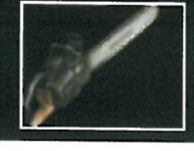
La primera arma de la que dispones. Resulta rápido, fácil de usar y eficaz. A pesar de ser poco potente, no consume munición, con lo que se convierte en indispensable cuando las balas escasean. Va a ser tu compañero inseparable durante tus primeras horas de juego.

### PISTOLA

Una rudimentaria y poco eficaz arma de fuego que consume munición a velocidad de vértigo. Sus impactos apenas hacen mella en los enemigos más poderosos. Úsala sólo cuando seas atacado por dos o más enemigos a la vez. Es preferible utilizar el palo de madera.

### MOTOSIERRA

Te hace sentir como Leatherface en *La matanza de Texas*. Un enorme instrumento de precisión quirúrgica que te permite partir por la mitad a los monstruos. James incluso se permite la licencia de agitarla en el aire mientras grita como un poseso.



### ESCOPETA

El arma más poderosa del juego. Su único problema es la rutina de cargar, apuntar y disparar (con el



consiguiente retroceso), que requiere valiosos segundos. El enemigo puede aprovechar este tiempo para atacarte, así que procura eliminar a un enemigo por disparo.

### RIFLE DE CAZA

Algo menos poderoso que la escopeta, pero de uso más ágil y preciso. Un solo disparo no suele acabar con un monstruo, pero sí le enviará volando varios metros atrás. Es la primera arma realmente poderosa que encuentras en el juego. La utilizarás casi tanto como el palo de madera.





# SIEMPRE + AL 7888

- Por SMS al 7888
- Por teléfono al 906 292 670
- Por Internet : www.1001melodias.com




1• Sólo tienes que marcar la referencia del logo, del logo gigante o de la melodía escogida.
2• Envía tu mensaje al 7888
3• ¡Ya esta Cargada !

multi media

## •• MELODÍAS ••

2153396 Lose yourself ............Eminem

### •• ULTIMAS NOVEDADES ••

2155499 Morenita ..........Upa Dance
2148827 The game of love ..........Santana
2148826 Die another day ..........Madonna
2152706 Feel ..........Robbie Williams
2155695 La fuerza de la vida ..........Varios
2152315 Jenny from the block ..........Jennifer Lopez
2120414 Tragedy ..........Marc Anthony
2152314 I'm gonna getcha good ..........Shania Twain
2152729 Dos hombres y un destino . D. Bustamente
2146914 Dilemma ..........Nelly
2154080 Moriria por vos ..........Amaral
2164995 Un juego de dos ..........Anderway
2164991 Beautiful . . Christina Aguilera
2164829 Dando vueltas ..........M Clan
2152891 Come speak to me ..........Elisa
2164044 Mala gente ..........Juanes
2153398 Sk8er boi ..........Avril Lavigne
2121441 Sorry seems to be... Blue ft E. John
2164823 One more time ..........Kenny G
2155550 Digale ..........David Bisbal
2164994 Todo mi amor ..........Paulina Rubio
2154194 Yo te daré ..........Chenoa
2164075 Not gonna get us ..........Tatu
2173817 Poco a poco . JeremiasJeremias
2154148 Cada vez qu tu me miras Los Secretos
2165150 Que suerte quererte .M. S. Machine
2153396 Lose yourself ..........Eminem
2154140 You'll never be alone . .Anastacia
2165149 La alianza ..........Carlos Jean
2170721 Rojo relativo ..........Tiziano Ferro
2154128 Quizas ..........Enrique Iglesias
2154184 El club de los imposibles ..........Bunbury
2153278 Eres mi religion ..........Mana
2164820 Science of silence ..........Richard Ashcoft
2152769 Music gets the best of meSophie Ellis Bextor
2154129 Misunderstood ..........Bon Jovi
2170719 Black Betty ..........Tom Jones

HOUSE MIX
2953968 Desenchantee . . Kate Ryan

### SUPERVENTAS

2154188 ..........69 punto G
2142813 ..... A contracorriente
2142621 ........ A dios le pido
2145881 ....... Angel de amor
2143307 .......... Asereje
2141180 .......... Atrevete
2142814 .......... Ave Maria
2114200 .......... Azul
2146795 ..... Baila Casanova
2146708 .......... Chihuahua
2154077 ....... Color esperanza
2146837 ....... Cuando tu vas
2144668 . . El aire que me das
2147998 .......... Es por ti
2125012 .......... Fiesta Pagana
2147766 ....... La chica de ayer
2131522 .... La taberna del buda
2125659 ..... Llorare las penas
2144173 . . Nasio pa la alegria
2146838 . . No me pidas mas amor
2148911 .......... No te rindas
2152894 .......... Puede ser
2143932 . Que el ritmo no pare
2142626 ....... Que la detengan
2141184 ..... Sin miedo a nada
2147647 .......... Sobe Son
2146706 .......... Soy yo
2152422 ........ Te tengo aqui
2146464 . Toda la noche en la calle
2139688 .......... Torero
2130464 ......... Vino tinto

NUEVO
2142072 Tu es foutu ..........In-grid

### POP INTERNACIONAL

2142779 A little less conversation
2147652 . All the things she said
2143251 .......... By the way
2148930 . . Can't stop loving you
2144772 . Cleanin' out my closet
2122081 ..... Come as you are
2152898 . . Come into my world
2143358 ........ Complicated
2144838 ...... Cruel to be kind
2123046 .......... Daddy DJ
2138729 ....... Desenchantée
2113069 .......... Desert Rose
2147773 .......... Dirrty
2147200 .......... Everyday
2123133 .......... Free styler
2165041 ....... Hey sexy lady
2120026 .......... It wasn't me
2131537 ....... Like a prayer
2152251 ....... Like I love you
2146802 . Mon coeur resiste encore
2130009 ..... No woman no cry
2122037 . . Number of The Beast
2130557 .......... Perdono
2111684 .Sitting on the dock of the bay
2141587 .......... Sleepwalker
2122008 . . . Smoke on the water
2154193 .......... SMS
2148924 .... The zephyr song
2139755 .......... Without me
2152856 . . You know you're right

NEW MIX
2152788 Dilemma ..........Nelly

### TOP CINE/TV

2131089 ..........Apocalypse now
2110017 ..........Barrio Sesamo
2110002 ..........Benny Hill
2111128 ..........Blues brothers
2117197 ..........Charlie's angels
2110006 ..........Dallas
2111089 ..........Dirty dancing
2111014 . El Bueno, El Malo y el Feo
2110054 ..........El Equipo A
2111015 ..........El Padrino
2111107 . . El Puente del Rio Kwai
2111040 ..........El Exorcista
2111160 ..........Fame
2110120 ..........Friends
2111017 ..........Indiana Jones
2122835 ..........Harry Potter
2154220 ..........La abeja Maya
2111378 ..... La Familia Addams
2111041 . La Guerra de las Galaxias
2111150 ..........La Pantera Rosa
2111058 . Living in America - Rocky
2154221 ..........Mazinger Z
2154228 ..........Marco
2120004 ..........Men In Black
2110132 . . .Mission Impossible
2115027 ..........Popeye
2111047 ..........Pretty woman
2152643 ..........Pulp Fiction
2111060 ..........Rocky
2115040 ..........Simpsons
2142804 ..........Spiderman
2111172 ..........Titanic
2108076 ..........Top gun
2138743 .....Unchained melody
2144130 ..........Wild wild west
2110023 ..........X Files

### HIMNOS DE FUTBOL

2142472 ..........Atletico Madrid
2142473 ..........Himno Barcelona
2146535 ..........Himno Real Madrid
2142471 . Himno Athletic de bilbao
2146537 ..........Himno Valencia
2146532 .Himno Deportivo la Coruña

### •• Bajate lo + ULTIMO ••

2173582 Antes que ver el sol ..........Coti
2173815 Amistad ..........Isla san Juan
2142491 Bop bop baby ..........Westlife
2121656 Crash ..........El canto del loco
2154190 Eternidad ..........Sober
2113483 Every breath you take ..........OT
2143242 Holiday ..........Mad House
2173499 Hot Stuff ..........Donna Summer
2113056 I Just Called ..........Stevie Wonder
2173500 I'll be there ..........Jackson 5
2173584 Mi primer million ..........Bacilos

### • • • TOP 30 • • • / ••• DE MODA •••

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2130336 | 2123522 | 2123695 | 2123860 | 2115362 | 2117361 | 2113795 | 2143176 | 2170579 | 2170798 |
| 2130335 | 2141014 | 2170661 | 2120327 | 2121669 | 2147494 | 2128967 | 2151752 | 2170764 | 2144082 |
| 2100971 | 2140179 | 2159237 | 2121680 | 2129007 | 2122784 | 2122557 | 2130928 | 2129107 | 2119659 |
| 2132239 | 2122822 | 2123475 | 2122788 | 2129008 | 2132123 | 2140533 | 2130231 | 2119682 | 2130901 |
| 2123762 | 2142888 | 2143032 | 2110381 | 2129023 | 2146484 | 2152131 | 2128956 | 2142892 | 2170663 |

### MELODÍAS POLIFÓNICAS*

nuevo

2154246 ..........Asereje
2155779 ..........Dilemma
2155671 ..........El Exorcista
2155674 ..........El Padrino
2155678 ..........Los Simpsons
2154217 ..........Mission impossible
2155673 ..........Pulp fiction
2155778 ..........Rocky
2154259 ..........Without me

### LOGOS COLORES**



>2155700 >2155703

### NUEVOS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2111669 | 2155646 | 2154731 | 2119266 |
| 2109639 | 2152374 | 2170572 | 2130356 |
| 2119236 | 2164830 | 2170664 | 2129019 |
| 2122577 | 2129021 | 2170801 | 2130351 |
| 2142280 | 2100945 | 2170656 | 2164833 |
| 2122702 | 2111547 | 2147533 | 2170784 |
| 2129094 | 2130871 | 2120359 | 2170753 |
| 2151773 | 2159085 | 2130866 | 2153133 |
| 2120245 | 2119977 | 2123686 | 2164740 |
| 2143027 | 2130864 | 2129194 | 2153485 |
| 2139196 | 2151054 | 2134531 | 2147603 |

### SEXY

| | | |
|---|---|---|
| 2110875 | 2110878 | 2111335 |
| 2100267 | 2141511 | 2145531 |
| 2114182 | 2147624 | 2147981 |
| 2108499 | 2108513 | 2144986 |
| 2145531 | 2122933 | 2152117 |

### AMOR

| | | |
|---|---|---|
| 2110381 | 2130350 | 2119715 |
| 2130328 | 2122594 | 2122573 |
| 2120378 | 2120344 | 2132952 |
| 2130137 | 2123765 | 2138688 |



### •• VIDENCIA ••

Que le reserva 2003 ?
1 Redacta el SMS VIDENCIA ME CASARE ESTE AÑO
2 Envialo al 7122
Consulta personalizada con los mejores videntes
VÁLIDO PARA TODOS LOS MOVILES Y TODOS LOS OPERADORES

### •• STRIP TEASE ••

Una espléndida mujer se desnudara para ti...*
1 Redacta el SMS STRIP
2 Envialo al 7122
+18
...recibiras un logo gigante super sexy !!!



### •• KAMASUTRA ••

¿Conoces todas las posturas del Kamasutra?*
1 Redacta el SMS KAMA
2 Envialo al 7122
+18
...recibiras un logo gigante super sexy con la explicacion !!!

ENTRA EN LA CHAT + de 30 000 Conectados al 7122
POTENTE Y LIATE CON GENTE COMO TU
•Si quieres Chatear con una Mujer envia CHAT M.
•Si quieres Chatear con un Hombre envia CHAT H.
CHAT M 7122
VÁLIDO PARA TODOS LOS MOVILES Y TODOS LOS OPERADORES 0.90 €/SMS



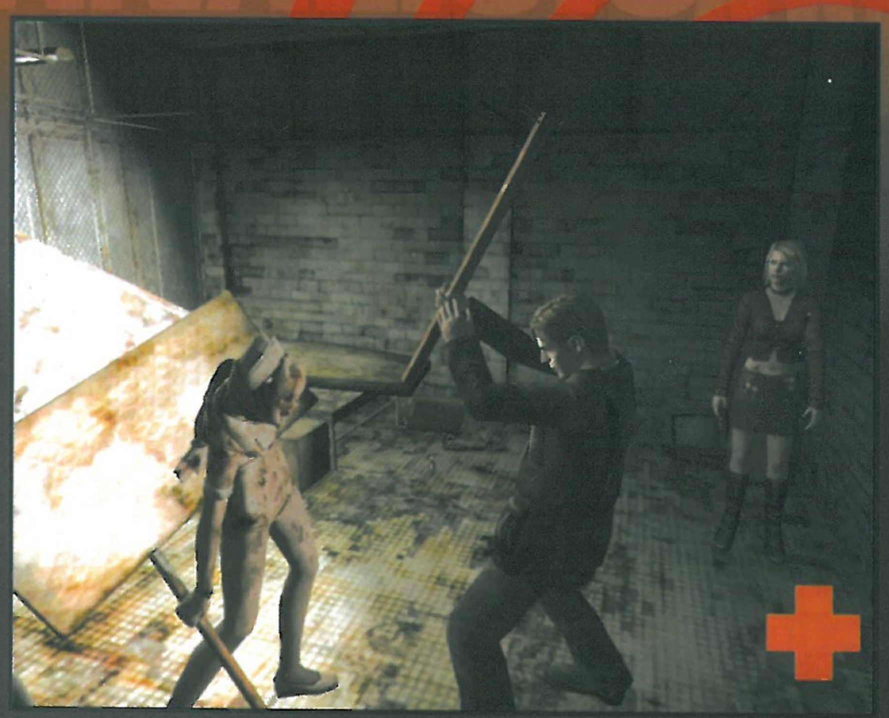
al joystick como al teclado de forma suave, precisa y sin atasco alguno. Con apenas seis teclas, te las apañas para desplazarte y manejar un arsenal que sería la envidia de George Bush Jr.

Esta precisión en el control asegura unos combates cómodos (que no fáciles) en los que James se encara de forma automática a los enemigos e incluso es capaz de realizar un práctico movimiento lateral, lo que en los juegos de acción en primera persona se conoce como *strafe*.

En estos enfrentamientos, prima la estrategia por encima de la carnicería descerebrada. La munición es un bien muy escaso y cada enemigo requiere de una cantidad ingente de plomo antes de hincar la rodilla, con lo que en ocasiones se imponen retiradas tácticas y demás triquiñuelas de experto en guerrilla urbana. Todos los monstruos de *Silent Hill 2* disponen de sus propias rutinas de ataque y actúan de manera inteligente atacando en grupo y persiguiéndote hasta los confines del escenario.



**Cabeza de Pirámide no dejará de acosarte durante todo el juego.**



**Las enfermeras del hospital se mueren por realizarte un oportuno chequeo.**

## Terapia de choque

El mejor terror no es aquel que se ve, sino el que se intuye. En el juego de Konami los sustos de feria tan típicos de películas de baja estofa como *Scream* o *Viernes 13* dan paso a un terror más sutil, comparable al de *Los otros, Alien* o *El sexto sentido*. Los desarrolladores han añadido una serie de elementos que contribuyen a elevar el clímax hasta niveles casi insoportables. Para empezar, la ambientación ya resulta francamente pavorosa. Viejas casas de madera de estilo neogótico en estado deplorable, calles desiertas llenas de vehículos abandonados o la anteriormente citada niebla que lo cubre todo y no filtra un mísero rayo de sol forman parte del lote. Mención especial merece la oscuridad omnipresente en todos los lugares cerrados y que te ahoga los sentidos. James está engullido literalmente en ella, con la única ayuda de la tenue luz de una pequeña linterna y de una radio que indica mediante inquietantes sonidos de ultratumba la proximidad de enemigos.

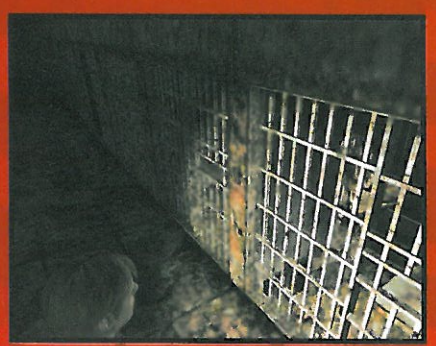
Esta fábrica de terror no sería nada eficaz sin unos gráficos y unos efectos sonoros a la altura. Y vaya si lo están. Personajes con un nivel de detalle asombroso, entornos exquisitamente diseñados, la niebla volumétrica más real jamás creada y unos efectos de luces y sombras sólo comparables a los vistos en *The Thing* o *Rustin Parr*. Todo ello, envuelto en un manto de melodías y sonidos escasos aunque de eficacia contrastada. Eso sí, para disfrutar de esta viguería técnica

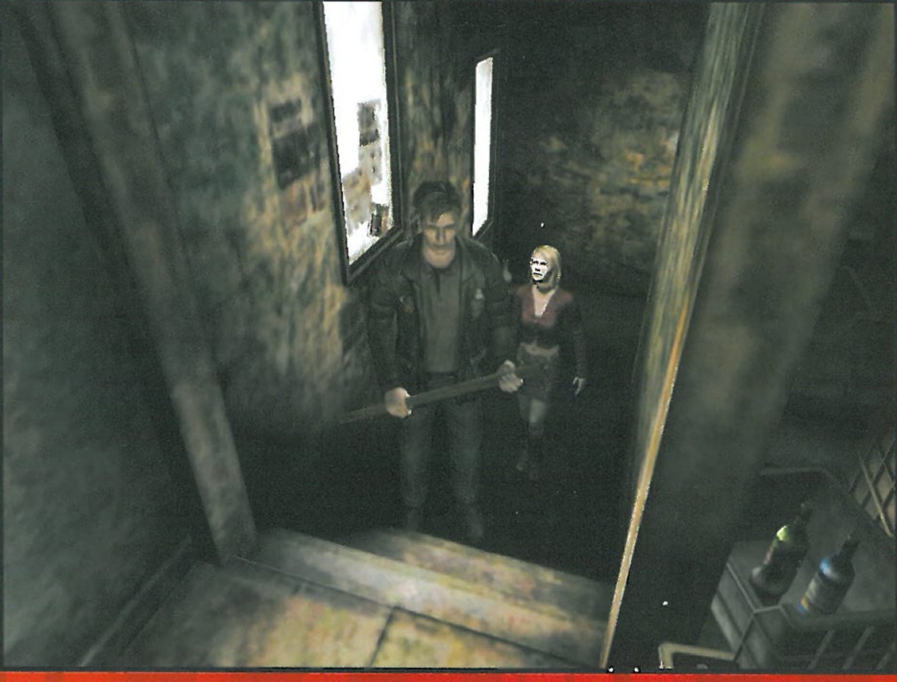


**Los enemigos se toman su tiempo y su munición antes de caer desplomados.**



**Es como si a los habitantes de Silent Hill se los hubiese tragado la tierra.**


La prisión del pueblo esconde un laberinto de los que se las traen.

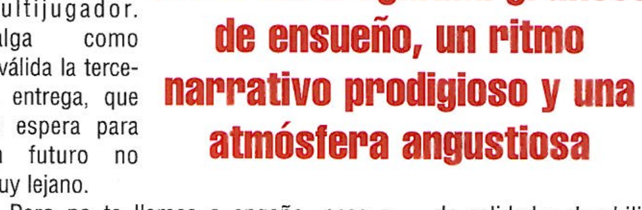

Esta chica de ojos tristes te acompaña durante gran parte de la aventura.

en todo su esplendor, necesitas un PC de última generación con abundante memoria RAM.

### Chapapote consolero

Por desgracia, toca lamentar la falta de novedades apreciables en esta versión para PC. Ni siquiera a nivel técnico puede hablarse más que de una conversión correcta: los programadores han trasladado casi píxel a píxel lo que ofrecía la versión para PS2. De acuerdo, se ha añadido un modo en alta resolución que alcanza la nada despreciable cifra de 1.600 x 1.200 píxeles, la posibilidad de guardar la partida y de visualizar las impresionantes secuencias de vídeo cuando te plazca. Pero estos extras se antojan a todas luces escasos si tenemos en cuenta que ha pasado más de un año y medio desde aquella versión.

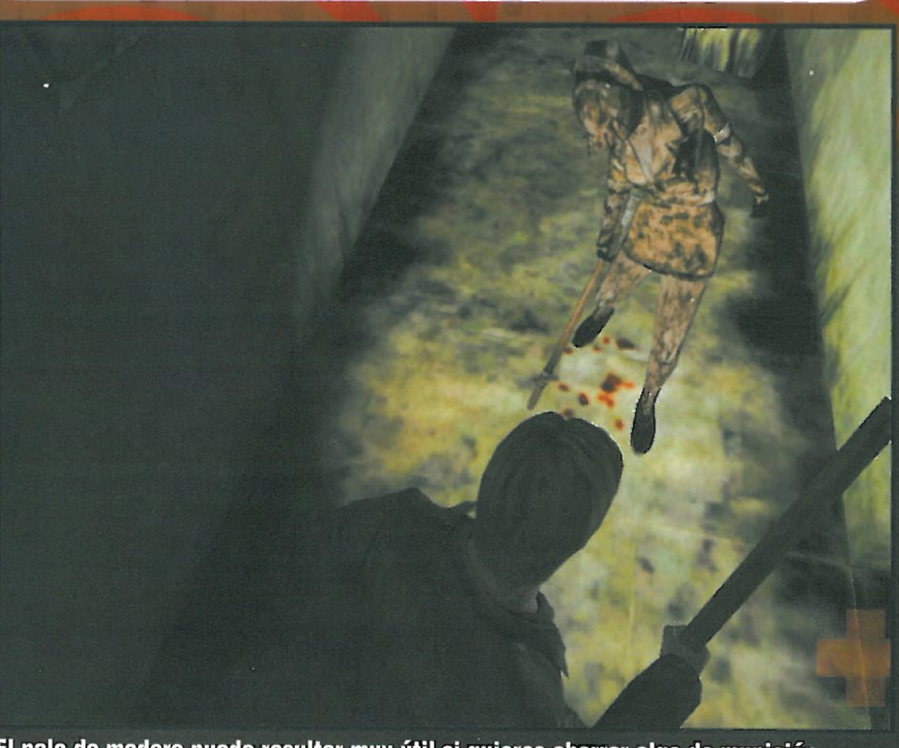
De buen seguro que *Silent Hill 2* hubiera alcanzado cotas de calidad estratosféricas con puzzles algo más variados y adaptados al jugador de PC, escenarios y personajes con un mayor grado de interactividad, la posibilidad de manejar a James con el ratón y, puestos a pedir, opciones multijugador. Valga como reválida la tercera entrega, que se espera para un futuro no muy lejano.


**Silent Hill 2 aglutina gráficos de ensueño, un ritmo narrativo prodigioso y una atmósfera angustiosa**

Pero no te llames a engaño, pese a estas deficiencias, *Silent Hill 2* es un juego ejemplar que aglutina gráficos de ensueño, ritmo narrativo prodigioso y una atmósfera tan apabullante y angustiosa que te obliga a jugarlo acompañado y a plena luz del día. Vamos, el más moderno y ejemplar juego de terror y supervivencia, sólo superado en términos de calidad y durabilidad por esa historia glacial y alienígena llamada *The Thing*.


La oscuridad es la mejor aliada de los seres de ultratumba. Abre bien los ojos.


Una densa y persistente niebla impide ver a más de dos metros de distancia.


El palo de madera puede resultar muy útil si quieres ahorrar algo de munición.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Innerloop Studios • EDITOR: Codemasters • PRECIO: 47,95 €

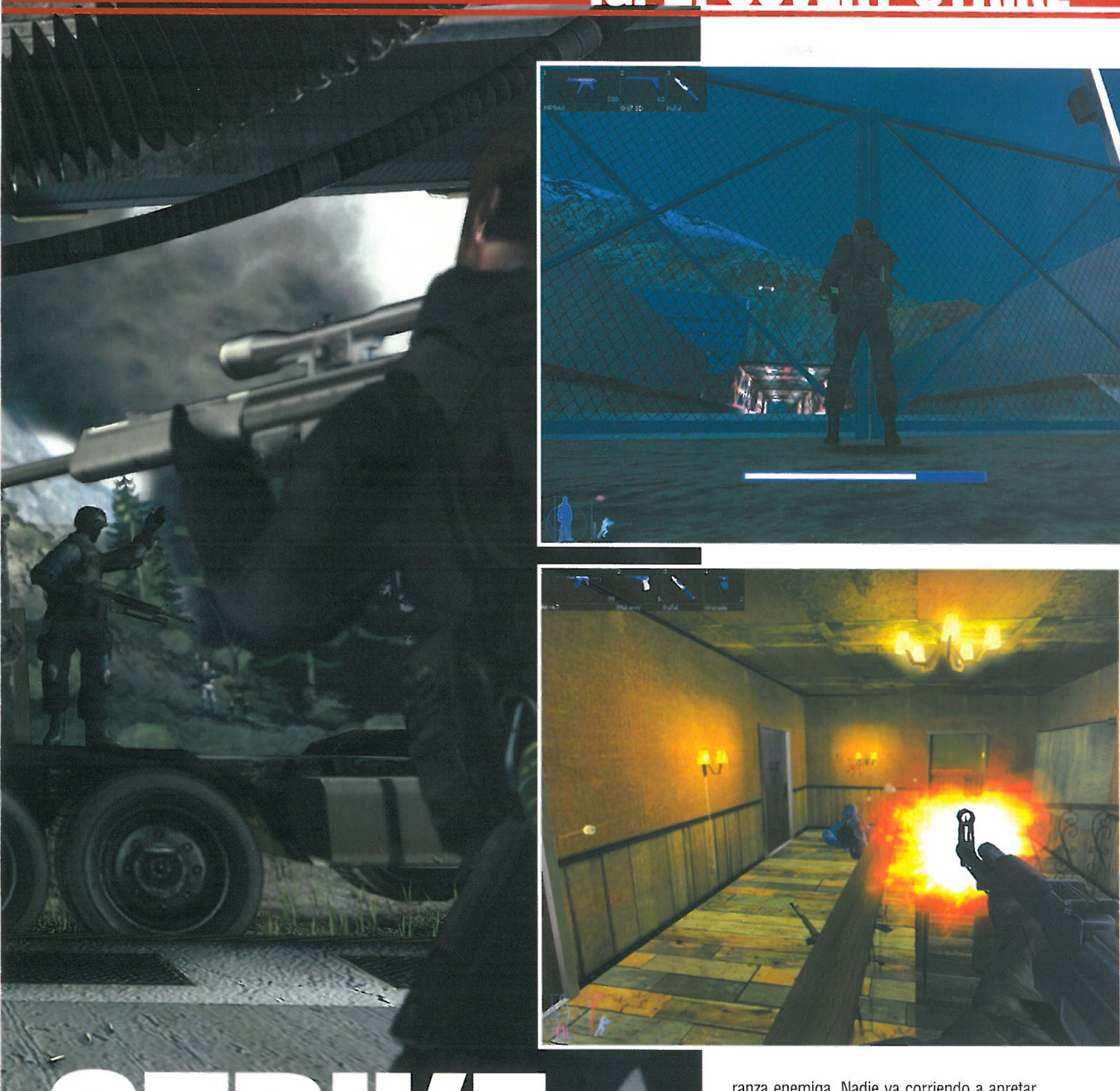


# IGI 2: COVERT

Por J. Ripoll

Caen las hojas, **cambian las cosas**. Dos años y ya **nada es igual**. No basta con dar muerte a los errores, sino que **toca cumplir con los deberes de la evolución**. Más, **mejor, diferente**, gritan las secuelas. Pero no todas. ***IGI* sigue prácticamente igual**. Sabe que **tiene mucho de experiencia ya vivida** y que serán muchos los que quieran recuperarla.

Empecemos este análisis aceptando la condición de juego reciclado que luce *IGI 2*. El margen para la sorpresa y el desencanto ha sido reducido hasta la insignificancia. Antes de que se despida su pantalla de carga, el jugador sabe que las virtudes de la primera parte estarán enchufadas a un amplificador, que los defectos habrán sido borrados con goma que deja marca. Una vez la carga terminó, el jugador coge bisturí y el juego se tumba en camilla. Toca abrirlo en canal y ver



# STRIKE

a qué dedicó los veinticuatro meses de desarrollo la gente de Innerloop Studios.

El primer *Project IGI* se recuerda como un título contradictorio, de inmensas condiciones y voluntad realista que acabó en mal lugar por culpa de una inteligencia artificial lamentable. Los desarrolladores dedicaron gran parte de su esfuerzo a detalles menores, de los que acaban por olvidarse. Es un fallo que en esta secuela sí se ha borrado, aunque con goma que deja marca. *En IGI 2* la IA ya no es lamentable, pero tampoco es la que debería ser para un título que vive del sigilo, del comportamiento verosímil del contrincante.

## El alto coste de ser real

Ahora los soldados se cubren de tus disparos, nunca permanecen quietos, utilizan las granadas siempre que pueden, no tienen problema en apuntar bien antes de apretar el gatillo. Hasta aquí, todo correcto. Sin excesos, pero correcto. Ahora bien, olvídate de enfrentarte a algo parecido a un grupo. Cada soldado actúa como si fuese la última esperanza enemiga. Nadie va corriendo a apretar las alarmas, nadie busca ayuda, nadie utiliza las torretas especiales para defenderse.

Este aislamiento alcanza el esperpento cuando se elimina a alguien utilizando la pistola con silenciador. En ese momento, es probable que ni siquiera su compañero se dé cuenta de que su amigo de armas está muerto. A medio metro, ochenta quilos chocan con el suelo y él sigue igual. Lo mismo sucede con las patrullas de vigilancia. Pueden pasar al lado de un cadáver e igual verlo que ignorarlo. ¿De qué depende? Del azar. Concesión a una realidad del todo inverosímil.

Quienes busquen combates más sólidos también encontrarán en *IGI 2* la preceptiva opción multijugador. Novedad que se agradece pero a la que uno augura escasa existencia. ¿Por qué? Hay pocos mapas, algunos ya vistos en la partida en solitario, otros poco



Los efectos de nieve y viento son de lo más espectacular del juego.

## DUELO SILENCIOSO

Dos juegos con muchos puntos en común van a coincidir en el tiempo. Se trata de títulos protagonizados por agentes secretos que recurren a la acción o al sigilo en función de cada situación. Obviamente, uno es *IGI 2* y el otro, *Splinter Cell*. Repasemos algunos aspectos de uno y otro.

### GUIÓN

A *Splinter Cell* le da empaque el hecho de que el nombre de Tom Clancy aparezca en el título, mientras que *IGI 2* ha contado con el asesoramiento de Chris Ryan, un héroe de la Guerra del Golfo. De todas formas, los respectivos guiones son un desfile de tópicos.

### ARMAS

Más de 30 tipos diferentes pueden ser utilizadas por David Jones en oposición a la media docena escasa que lleva Sam Fisher. En cuanto a objetos especiales, las diferencias son escasas. Por ejemplo, ambos incluyen dispositivos de visión térmica y nocturna.

### ENEMIGOS

Aunque la inteligencia artificial de ambos juegos tiene lagunas notables, *Splinter Cell* ofrece mayor variedad de soldados, tanto en diseño como en comportamiento, además de enemigos finales y personajes neutros.

### ESCENARIOS

*Splinter Cell* luce unos interiores geniales y unos patios exteriores con los que *IGI 2* no puede ni siquiera soñar. Las grandes montañas nevadas de este último no son suficientes. En este apartado el primero se impone con claridad.

### MULTIJUGADOR

El juego de Innerloop cuenta con opción para jugar vía Internet, algo de lo que carece *Splinter Cell*. Aunque menos compleja de lo que sería de esperar, sigue siendo un camino válido para los que sólo quieren oponentes humanos.



### FICHA TÉCNICA

**Procesador y memoria**

Mínimo: PIII 750; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1,4 GHz; 512 MB de RAM

aDeSe 16

| Posibilidades gráficas | No | Sí |
|---|---|---|
| Sin tarjeta 3D | ✓ | |
| Direct 3D | | ✓ |
| Open GL | ✓ | |

**Multijugador**

Un mismo PC: ✗ — LAN: 16 — Internet: 16

**Idioma** — Textos de pantalla: español — Voces: inglés



### VEREDICTO

Sin la existencia de *Splinter Cell* o *Hitman 2* estaríamos ante algo más que una notable continuación. Pero el progreso suele hacerse en compañía, y ante ella *IGI 2* tiene poco que hacer. Siendo un juego menor, no deja de ser una buena alternativa para quienes busquen algo más de espionaje virtual.

**7**

brillantes y todos de un tamaño excesivo. Se hacen necesarias multitudinarias partidas para evitar que el tema acabe por convertirse en una versión militarizada del escondite inglés. Un acierto es que el dinero es vital. Cada muerte ajena da dinero, cada resurrección propia lo cuesta. El factor capitalista parido en *Counter Strike* aquí alcanza el no va más.

### La paz que nunca llega

Muchos párrafos y quienes dieron la espalda al primer *IGI* siguen sin saber qué se les ofrece si ahora cambian de opinión. Bien, llegó el momento. Sin la presencia de un muy necesario tutorial, se inicia la función en un mundo que huele a guerra. China, Rusia, Estados Unidos... las potencias juegan con mapas, microchips, campamentos espías, lo ya visto que quizás toque vivir. De momento sigamos en la ficción, en la búsqueda de un equilibrio mundial que anda paso a paso camino del precipicio.

Afortunadamente, en esta aventura sí hay espacio para los héroes. David Jones lo es. Sigue siéndolo. Militar de aspecto tosco que controlas en primera persona durante la gran mayoría de la partida, y que sólo ves a cuerpo completo cuando está desarrollando ciertas acciones (abrir cerraduras, activar bombas, subir escaleras). Se trata de una polémica opción ya presente en el primer título por la que han vuelto a apostar los diseñadores a pesar de las críticas recibidas.

Por ejemplo, hubo quien apuntó que, siendo éste un título en el que es mejor pasar inadvertido que liarse a balazos, lo más razonable sería utilizar una perspectiva en tercera persona que sólo se tornase subjetiva en aquellos momentos en que hubiese que utilizar las armas. Suena razonable, pero no es lo que aquí se ofrece. No pasa nada. Para disminuir esa necesidad de verlo todo desde lejos, esta secuela incorpora una barra en la pantalla principal que permite saber el grado de visibilidad que tienes para los enemigos. Agachado, a la sombra o quieto, el indicador está a 0. De lo contrario, ya sabes. Un paso sobre metal, grandes carreras o un



Un ejemplo de la baja calidad de las secuencias de vídeo.



Aunque poco vistoso, el rifle francotirador es la mejor arma.


Una de las nuevas habilidades de David Jones es la de abrir cerraduras.


Las balas atraviesan la madera, será mejor que no lo olvides.

disparo en algún espacio con eco y la barra de visibilidad llegará hasta los topes. Recuerda que éste es un título que busca el realismo. Unos cuantos balazos y muerto. Un gran salto y muerto. La salud se recupera cuando uno finaliza la misión.

Al menos ahora se puede guardar varias veces durante la partida. A través del ordenador portátil, pueden transmitirse los datos a la central; sólo debe tenerse en cuenta que cada vez que se utiliza, la batería del mismo se gasta. Eso de grabar siempre que uno quiera pasa a mejor vida. Al igual que eso de grabar donde uno quiera, porque mientras se guarda la partida uno es vulnerable a los balazos enemigos. Nada que no solucione un poco de precaución.

**Todo escenario invita a ser visitado de nuevo, no por lo estético, sino por lo trabajado de su diseño**

### Espectáculo de la austeridad

Una de las principales características de la saga *IGI* es su motor gráfico, heredado de un simulador de vuelo llamado *Terraform*, que permitía generar grandes extensiones de terreno con excelente definición. En *IGI 2* la mejora visual, aunque notable, se antoja insuficiente. Mayor calidad en sombras, en texturas y en efectos de luz que dejan en mal lugar unas animaciones poco trabajadas. En especial, la de unos soldados enemigos que, en pos de un realismo mal entendido, ofrecen rostros anónimos que no despiertan ningún interés. Tampoco las secuencias de vídeo ayudan a vivir más la historia. No pasa nada. Ofrecer algo parecido a una película interactiva no está en la lista de principales pretensiones de Innerloop. Su batalla es otra: la de crear 19 misiones en las que el jugador pueda optar por diferentes estrategias para conseguir el éxito. En eso sí han triunfado.

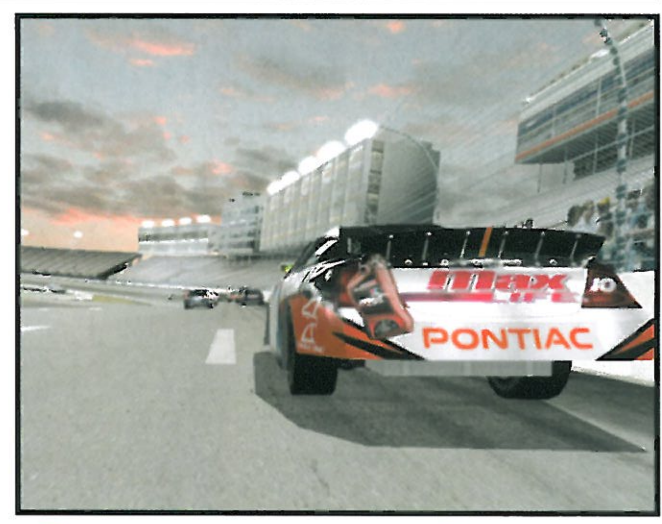
Aceptados los condicionantes, uno no se cansa de volver una y otra vez a las mismas misiones. Intentar pasar inadvertido allí donde antes necesitó excedentes de munición, esquivar algunas cámaras de seguridad cruzando el escenario por los tejados de los edificios y más, mucho más. Todo escenario invita a ser visitado de nuevo, no por lo estético, sino por lo trabajado de su diseño. Cajas, coches o casas están donde deben para ayudar al jugador, no para excitar su vista. Porque *IGI 2* puede ser juego que muchos creen haber jugado, pero también es un juego que muchos no dejarán de jugar.


En un intercambio de disparos, no hay cosa peor que permanecer inmóvil.


En las partidas multijugador, ya puedes olvidarte de utilizar bots.

**GÉNERO:** Carreras • **DESARROLLADOR:** Papyrus Racing • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 29,99 €




# NASCAR RACING 2003 SEASON

**Se nos acaba** lo de "un año más, vuelven por sus fueros las carreras NASCAR". Porque en el caso de la serie de Papyrus, **éste podría ser el último**. Lo sea o no, **la edición 2003 llega dispuesta a sentar cátedra** en el género de carreras. ¡Caballeros, arranquen sus motores!

Por A. Guerra

La extraordinaria serie *NASCAR Racing* podría tener las horas contadas. Es cierto que en nuestro país las carreras NASCAR suelen ser vistas como competiciones sin interés en las que todo consiste en dar infinidad de vueltas a un circuito oval girando siempre en la misma dirección. Pero es incuestionable que se trata de una serie excelente y que supondría una gran pérdida para el género de carreras que el veterano juego de Papyrus no superase la edición 2003. Para comprobarlo, basta con probar su demo . Tardas poco en darte cuenta del grado de inteligencia, estrategia y temple que exigen estas carreras.

Pero pasemos a desgranar lo que esconde este juego bajo el capó. Desde que aparecieron las primeras noticias sobre la nueva entrega, nuestro entusiasmo ha ido en aumento porque, más que nunca, los autores han tomado buena nota de las peticiones de los aficionados y han hecho lo posible por satisfacerlas.

### Carrocería reluciente

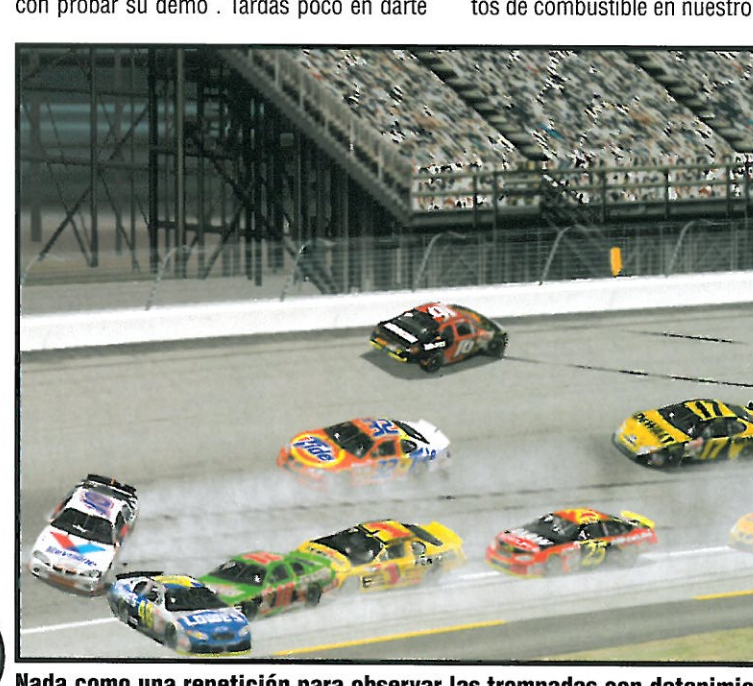
Al fin tenemos manchas de suciedad y restos de combustible en nuestro parabrisas. El




## VEREDICTO

Que la mejor edición de la serie *NASCAR Racing* pueda ser la última es algo que cuesta digerir. Pero así son las cosas: el juego peligra, y sus gráficos, sonidos, controles, realismo y rendimiento de primerísima categoría se enfrentan ahora a la lógica comercial tratando de sobrevivir.

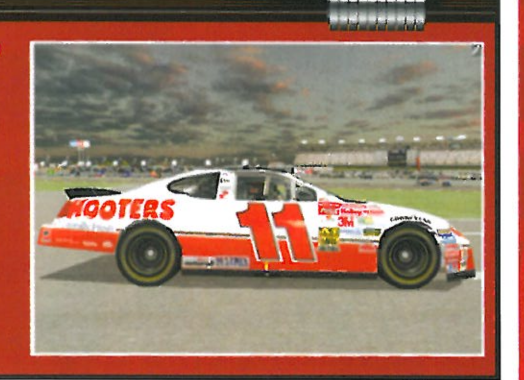
**9**



**Nada como una repetición para observar las trompadas con detenimiento.**

## NÚMEROS A LA VISTA

Es difícil introducir grandes cambios en una saga de tanta calidad y veteranía como *NASCAR Racing*. Pero los hay, y significativos. Por ejemplo, los relacionados con la mejora de prestaciones del motor gráfico, que, más allá de los avances plásticos, aumenta el número de imágenes por segundo (por encima de 30 en PC modestos). También permite visionar los 43 equipos en boxes y todos los vehículos sobre la pista a un tiempo.





Los rivales guiados por la IA te cierran todos los huecos.



La perspectiva desde la cabina también permite mirar a ambos lados.

desgaste de neumáticos y consumo de combustible puede ser acelerado hasta cuatro veces sobre el tiempo real. Así, puedes planificar las entradas y salidas de boxes, repostajes y cambios incluso en carreras de pocas vueltas, con lo que ganan en interés, sobre todo los enfrentamientos vía Internet. Y aunque nada como un volante y pedales para conducir, el nuevo sistema de calibrado digital hace más confortables los controles.

Los gráficos experimentan una ligera mejora respecto a la edición 2002, con un tratamiento de reflejos solares y sombras que quita el hipo. El avance gráfico no es revolucionario, pero sí se aprecia en su rendimiento. De hecho, la inclusión de nuevas opciones de configuración permite que incluso en los equipos modestos funcione apropiadamente.

También han mejorado los nuevos modelos de coches, las banderas animadas, el sistema dinámico medioambiental o el paso de aviones y helicópteros por el horizonte, que muestran hasta qué punto han querido en Papyrus poner un broche de oro incluso en los pequeños detalles. Se ha afinado el modelado de los circuitos y también los efectos de sonido y voces, aunque no esperes encontrarlo en castellano.

### Difícil, pero asequible

La IA es más agresiva y responde de forma más humana a tus evoluciones sobre la pista. Además, los oponentes se adaptan bien a tu velocidad, es difícil pillarles por sorpresa y realizan cambios dinámicos entre prueba y prueba.

Junto a la IA, la mayor mejora respecto a *NASCAR 2002* es la física que ofrece esta nueva entrega: las inercias, pesos y velocidades son más realistas, el cronómetro más difícil de batir y la sensación de control ha aumentado. Algo habrá tenido que ver el asesoramiento oficial de Goodyear y Jasper Motorsports.

**Tardas poco en darte cuenta del grado de inteligencia, estrategia y temple que exigen estas carreras**

Jugar con realismo a tope es duro incluso para veteranos, pero existen tutoriales y opciones para reducir la dificultad y emplear ayudas de conducción. Así, los usuarios inexpertos tendrán su oportunidad de aprender sin frustraciones e ir mejorando hasta alcanzar un lugar en el podio.

Y como siempre, no faltan la edición de repeticiones, numerosas cámaras, entrenamientos, pruebas contrarreloj, competiciones oficiales (con todas las licencia habidas y por haber) y el indispensable taller, donde puedes mejorar los reglajes de tu bólido o pintarlo a tu gusto, creando tu propia escudería.

Por último, se potencian las carreras on line con un nuevo sistema de exclusión de jugadores problemáticos mediante la votación de los participantes, administración de ligas e introducción de algunas sorpresas en los recorridos disponibles. Espérate a vértelas contra más de 40 usuarios en una misma carrera; es toda una experiencia cuando no hay lag en la Red.

La impresión final es que Papyrus ha echado el resto en *NASCAR Racing 2003 Season*. Caso de ser el último, pueden sentirse orgullosos de haber realizado uno de los mejores juegos de carreras de la historia. Será por eso que ésta es la segunda vez que damos una nota tan alta a un título del género. Lo que suceda en adelante ya no depende de nosotros: todo queda a expensas de los resultados económicos. Serán las ventas las que dicten sentencia sobre el futuro de una serie de juegos de PC que para sí quisieran las consolas más potentes.




En el juego de Papyrus dispones de un total de 43 coches.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Strategy First • EDITOR: Planeta DeAgostini • PRECIO: 39,95 €

**Otro juego del espacio,** otro hijo no reconocido de *Homeworld*. Strategy First fagocita los postulados de Relic **para servir un plato a medio camino** entre la apuesta arriesgada y el intento fallido. **Mucho gráfico de última generación,** pero poco juego.

# O.R.B.

## Off-World Resource Base

Por X. Pita




Tenía aires de superproducción. *O.R.B.* ha sido uno de esos juegos de desarrollo tan largo como costoso. Atrás quedan los años en que poco a poco se iban filtrando imágenes y pequeños detalles sobre el juego. Según Strategy First, *O.R.B.* estaba llamado a ser el no va más de la estrategia cósmica.

El listón tocaba el cielo. Relic lo había elevado al infinito gracias a *Homeworld*, su obra maestra. Y es que resulta imposible no hacer comparaciones entre este juego y *O.R.B.* Ambos se mueven en la misma liga, esa que pretende crear un cosmos vivo y perfectamente manejable. Pero si de comparaciones se trata, *O.R.B.* sale perdiendo. Primero, porque ya no tiene el aire de originalidad de *Homeworld*. Y segundo, porque su ambición se pierde en mares de monotonía y pésimo control.

### Preparando el espejismo

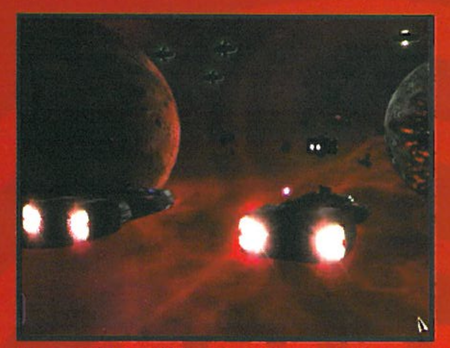
Hagamos un pequeño resumen de una partida. Ejecutas el juego y te encuentras con una introducción y un tutorial. Te mueves por un entorno hecho en unas completas tres dimensiones, aunque para facilitar tu navegación por el cosmos se haya implementado un mapa en 2D que te ofrece una vista general del campo de batalla.



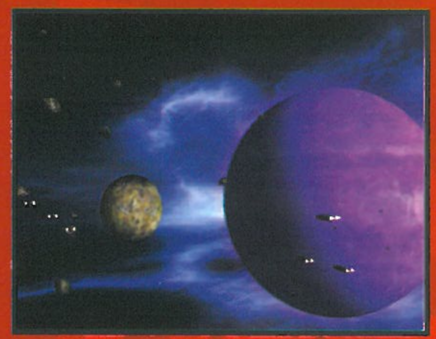
**Los recursos se extraen de los meteoritos dispersos por el mapa.**

Vives en un mundo en el que dos razas se enfrentan a muerte. Malusianos y alisios, hijos del mismo pueblo que por circunstancias del destino (un gran conflicto armado) han desarrollado una actitud diferente ante la vida. Los malusianos son guerreros impenitentes. Los alisios, más místicos y dados a la investigación. Todo bien hasta ahora. Los gráficos (millones de estrellas, un inmenso espacio en el que jugar, etc.), el arranque de la historia y la música te hacen pensar que estás ante algo grande.

El juego se basa en la recolección y extracción de los recursos que vas a necesitar para desarrollar tu tecnología. En *O.R.B.*, los minerales se extraen de los asteroides. Éstos pueden ser de dos cla-


Los pilotos del juego sufren sordera: no siempre obedecen tus órdenes.

Ajusta el compartimiento de tus hombres en la pantalla de doctrinas.


Las escenas no interactivas te ayudan a comprender la trama de *O.R.B.*

ses: estancados, es decir, que no se mueven y forman parte de un cinturón de asteroides, o móviles, que surcan la inmensidad del cosmos. Para poder comenzar a extraer el mineral, necesitas dos naves: una hace un estudio de la cantidad de mineral de cada asteroide y otra se dedica a las tareas de extracción. Aquí es cuando empiezan los problemas. No tanto porque el enemigo sea cinco veces más rápido, inteligente y poderoso que tú, sino porque la poca cantidad de asteroides con material aprovechable presentes en cada mapa provoca que el juego sea de una lentitud exasperante.

## Solo ante el peligro

Por desgracia, a medida que avanzas se acentúa la sensación de que *O.R.B.* no es más que un título bien maquillado que oculta de manera efectista los defectos típicos de un juego mediocre. Los niveles, en un principio impresionantes por sus enormes dimensiones y colorido, acaban por resultar monótonos, ya que cada misión es un clon de la anterior. A la lentitud de juego se viene a sumar la poca imaginación en el diseño de las fases. No hay grandes capítulos de intervención de naves enemigas ni de exploración. Aquí todo se basa en recolectar y acabar con las naves que decidan atacarte de repente.

**A medida que se avanza, se acentúa la sensación de que O.R.B. es un juego espectacular pero mediocre**

Aunque se ha optado por incluir dos mapas para el manejo de las naves (en tres dimensiones y en dos), usarás casi siempre el que ofrece una vista total del campo de batalla desde el aire. Y eso sí, olvídate de dejar a tus pilotos en manos de la IA, porque ésta es una de las más incompetentes y díscolas que se recuerdan. A pesar de que puedes asignar "doctrinas" a tus pilotos, es decir, ordenarles que se comporten de una u otra manera en la batalla, tendrás que asumir el control personalmente y hacer lo posible para que te obedezcan y no desfilen hacia la muerte como desobedientes y atribulados corderillos.

*O.R.B.* dura demasiado. Si sólo contase con una campaña, todos sus defectos, o gran parte de ellos, pasarían casi desapercibidos gracias al fenomenal trabajo gráfico. O por lo menos camuflados. El querer incluir dos razas diferentes (y que en realidad no lo son tanto) hunde el juego en el pozo de la mediocridad. Una campaña es aceptable. Dos, un desperdicio.

## DOS RAZAS PARA DOMINAR EL COSMOS

El juego incluye dos campañas, una por raza. Malusianos y Alisios tienen una actitud muy diferente ante la vida.



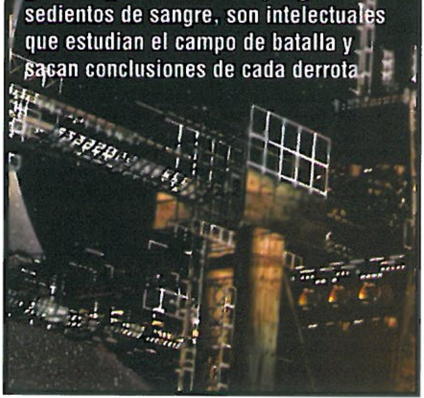
### MALUSIANOS

Raza guerrera y agresiva en combate. Vienen de un planeta hostil, con altísimas temperaturas. Muy interesados en la superación personal y el triunfo sobre el débil. Son feroces en el combate, orgullosos y se ciñen a un código muy estricto.



### ALISIOS

Lo opuesto a los malusianos. Son una raza mucho más intelectual y pacífica, aunque igual de orgullosos. Sus grandes generales, más que guerreros sedientos de sangre, son intelectuales que estudian el campo de batalla y sacan conclusiones de cada derrota.





Un consejo: juega el tutorial a fondo. Lo necesitarás para saber moverte.

**GÉNERO:** Estrategia • **DESARROLLADOR:** Firaxis • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** 29,95 €

Ya se sabe que **cuando se pule una piedra** preciosa **suelen aparecer nuevos brillos**. Este lote es **algo más que la expansión multijugador** que nos prometieron: también cuece y **enriquece varios aspectos** relacionados con la partida solitaria.

# CIVILIZATION III
## Play the World

Por J. Font

Esta expansión de *Civilization III* sirve, en esencia, para dotar al juego de las opciones multijugador que los desarrolladores no tuvieron tiempo de incluir cuando se editó. Por suerte, el ligero retraso con que nos llega la edición española ha hecho posible que incluya mejoras que en otros países han aparecido en forma de parches, como el que corrige el lag que afectaba a las partidas cuando los servidores se pusieron en marcha.

El lote aporta ocho civilizaciones nuevas, incluidos los españoles. Cada una dispone de su propia unidad especial y de un conjunto de cualidades específicas. Es de agradecer que estas civilizaciones adicionales no desequilibren en absoluto el juego. Al contrario, hacen los combates más reñidos, sobre todo por las dos nuevas unidades comunes: la infantería medieval y las guerrillas.

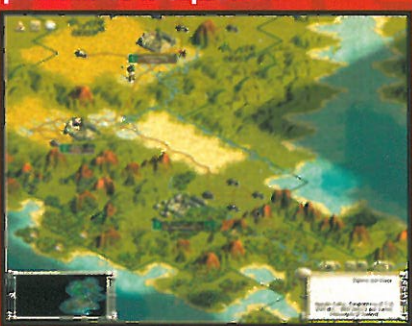
### Construcción on line

También aparecen nuevos edificios muy orientados a dinamizar las partidas multijugador, como la bolsa de cambio, estructuras de defensa para resguardar a los civiles o muelles comerciales. Además, los trabajadores han adquirido habilidades como la creación de puestos avanzados, que permiten vigilar la frontera o zonas neutrales y estar prevenido contra posibles incursiones sorpresa.

Estos aspectos han sido completados con una ligera remodelación de la interfaz, que ahora incorpora todas las opciones de la unidad que selecciones sin que sea necesario desplegar menús específicos. Algunas de estas opciones concretas se pueden automatizar para que las partidas resulten más dinámicas. En la misma dirección van los dos nuevos sistemas para ejecutar los turnos, que acercan el juego al tiempo real.



La lentitud con las que se desarrollan las partidas multijugador es el único problema de la expansión.



Algunos elementos se han automatizado para que todo sea más fluido.

Aunque las novedades son de cierto alcance y funcionan bien, sí se nota que alguno de los modos de juego puede hacerse algo lento y tedioso en partidas multijugador. No obstante, las nuevas civilizaciones y la introducción de novedades convierten a este producto en un título interesante para los adictos a la expansión civilizadora.

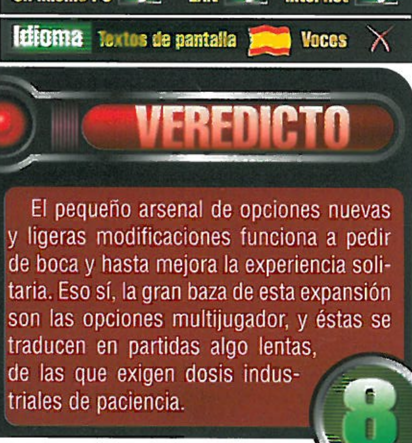
**FICHA TÉCNICA**

**Procesador y memoria**
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

| Posibilidades gráficas | No | Sí |
|---|---|---|
| Sin tarjeta 3D | | ✓ |
| Direct 3D | ✓ | |
| Open GL | ✓ | |

**Multijugador**
Un mismo PC: 8 · LAN: 8 · Internet: 8

**Idioma** Textos de pantalla: español · Voces: ✗



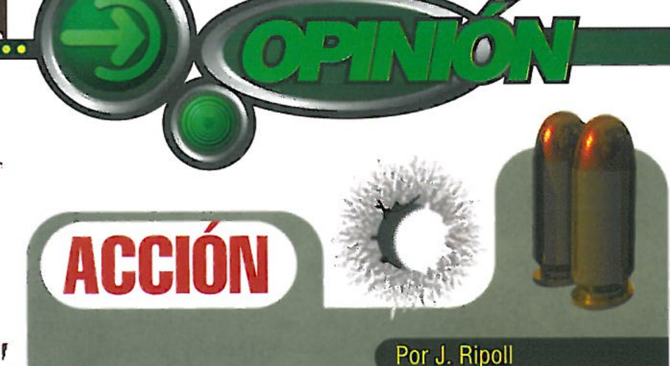
**VEREDICTO**

El pequeño arsenal de opciones nuevas y ligeras modificaciones funciona a pedir de boca y hasta mejora la experiencia solitaria. Eso sí, la gran baza de esta expansión son las opciones multijugador, y éstas se traducen en partidas algo lentas, de las que exigen dosis industriales de paciencia.

**8**

Una de las futuras maravillas de que dispondrás será... ¡Internet!





# ACCIÓN

Por J. Ripoll

## La tercera ola

A medio camino de la pasada Navidad y el próximo verano, en esta tierra de nadie del arranque de 2003, un buen puñado de superproducciones están a punto de llegar a nuestros hogares (*Splinter Cell*, *Unreal 2* y *Raven Shield* en lo que a acción se refiere). Hagan sitio, que vienen todas de golpe. Lo de planificar los lanzamientos es utopía, aquí van del horno al mostrador. Nadie se queja, y tampoco lo haré yo.

Acostumbrados a pensar que un juego millonario, en ventas y presupuesto, tiene garantizada la excelencia, o se le aupará a ella desde medios presionados por la industria o el lector, se ha desestimado la posibilidad de que el videojuego de garaje, el independiente, sea superior a aquellos que viajan en el avión de la exclusiva. Y se desestima porque no suele ser superior. Es diferente. Son dos formas de entender el juego que, de momento, (y éste es el problema) son incompatibles.

**Se ha desestimado la posibilidad de que el videojuego de garaje sea superior a aquellos que viajan en el avión de la exclusiva**

El videojuego sufre del mismo mal que el cine de mediados de los años 60. O hay dinero o no hay película. No queda espacio para la independencia ni la creatividad. La solución no son los mods, que repiten la fórmula presente, ni los juegos de garaje, que imitan al pasado, sino una tercera vía en la que se pueda jugar con los tiempos narrativos, en la que quienes nunca deberían ser héroes lleguen a serlo, en la que no todo sea Lucas y Tolkien. En ella, los gráficos sí deberían importar.

¿Utópico? Sí, mientras medios, industria y jugadores no veamos más allá de esos grandes títulos que lucen como nunca y se juegan como siempre. Este mes me tocaba hablar de ellos. De los grandes nombres. Por eso, precisamente por eso, éste es el mejor mes para seguir insistiendo en que todos debemos tomar un poco de perspectiva sobre eso en lo que invertimos tantas horas de nuestra vida. ■

■ jripoll@ixo.es

# ESTRATEGIA



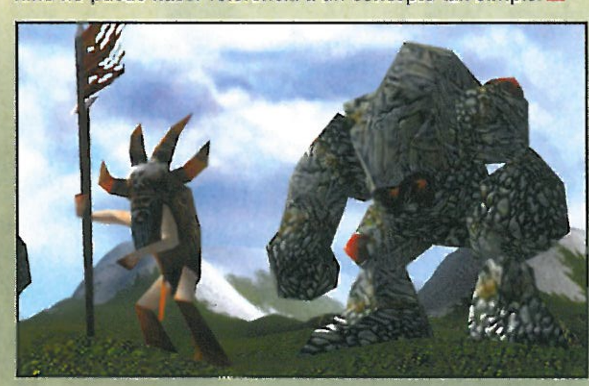
Por J. Font

## Un concepto más complejo

El diccionario de la RAE define la palabra estrategia como el arte de dirigir las operaciones militares, la traza para dirigir un asunto o el conjunto de reglas que aseguran, en un proceso regulable, una decisión óptima en cada momento. Tal vez sea la tercera de estas definiciones la que mejor se adapta a los juegos de estrategia, que son, en efecto, procesos regulables en que los acontecimientos suelen ser consecuencia de rutinas predeterminadas. Claro que existen variables, pero los parámetros esenciales están definidos. Es muy difícil que la lógica interna de la campaña de un juego te depare continuas sorpresas o que tengas la posibilidad de repetir misiones una y otra vez sin que pase prácticamente lo mismo.

Eso sí, no faltan desarrolladores que se esfuerzan por corregir esta tendencia hacia la rutina de lo previsible. Pronto van ver la luz títulos que incorporarán una opción prometedora: escenarios multimapas con los que el jugador podrá escoger libremente en qué orden va superando las fases de la campaña. Es el caso de la expansión de *Warcraft III* o *Warrior Kings: Battles*. No es un sistema de juego cien por cien nuevo (la pólvora no se inventó hace dos días), ya que, por ejemplo, los primeros *Command & Conquer* o *Theocracy* permitían cierto margen de maniobra a la hora de plantearse el siguiente objetivo. Pero sí puede ser un buen antídoto contra la monotonía al permitir que el jugador tome el control de la evolución del juego y se acerque a la victoria por distintos caminos. En fin, que alguien parece haberse dado cuenta de que la estrategia no tiene por qué limitarse a las decisiones adoptadas en el campo de batalla. La forma en que guías tu ejército y las decisiones a gran escala tienen su importancia. Una palabra de tantas letras y género femenino no puede hacer referencia a un concepto tan simple. ■

**Van ver la luz títulos que incorporarán escenarios multimapas que permitirán escoger en qué orden se supera la campaña**



■ j.font@ixo.es



# AVENTURAS

Por G. Masnou

## Ediciones de lujo

Es un fenómeno habitual en el cine: *Apocalypse Now Redux* o las versiones remasterizadas de la primera trilogía de *La guerra de las galaxias* demuestran que las versiones actualizadas y con algún que otro extra de películas clásicas suelen tener buena acogida. En el mundo de los videojuegos, estas puestas al día o reediciones de lujo no son tan frecuentes, pero de vez en cuando se asoman a nuestros compatibles.

Diversas aventuras gráficas se han beneficiado de esta ola de nostalgia y respeto por el pasado. En concreto, casi todos clásicos de los 90 de Lucas Arts y Sierra pasaron a 256 colores con detalles como impresionantes bandas sonoras (*Loom*), mejoras en la interfaz (*The Secret of Monkey Island)* o voces digitalizadas (*Indiana Jones & the Fate of Atlantis*, *Sam & Max Hit the Road* o *Day of the Tentacle*).

**Runaway regresará ahora de la mano de la distribuidora FX Interactive**

Ahora le llega el turno a *Runaway: A Road Adventure*. Pasó casi desapercibida cuando la editó Dinamic Multimedia hace más de año y medio a causa del cierre de la compañía. Por suerte, esta soberbia aventura de Péndulo Studios regresará ahora de la mano de la distribuidora FX Interactive. Además de una mejora en el doblaje, se espera que esta nueva versión incluya las partes del juego que en su día tuvieron fueron descartadas por problemas con la fecha de entrega.

Esperemos que estas reediciones sean bien acogidas por el público y creen escuela. Aunque las aventuras gráficas son más bien minoritarias, tienen un núcleo de seguidores fieles que saben apreciar este tipo de detalles. Se me pone la piel de gallina con sólo imaginar una hipotética versión depurada de *Gabriel Knight 2: The Beast Within*. ■

gmasnou@ixo.es



# CARRERAS

Por A. Guerra

## La fiebre del rally

Apenas un año después de vanagloriarnos en esta misma columna de la cantidad de buenos títulos de rallies que iniciaban su andadura sobre PC, toca ver el reverso de la moneda. Entonces había para todos los gustos: simulaciones clásicas (*Rally Trophy*), arcade (*Rally Championship Xtreme*) y originales (*Master Rallye*). Transcurren doce meses y tan sólo encontramos una novedad en el disco duro, *RalliSport Challenge*. Sí, es un juego muy bueno. Pero es sólo uno, y las perspectivas de futuro no son nada halagüeñas.

Nuestras mayores esperanzas recaen ahora en Codemasters y su *Colin McRae Rally 3*, finalmente anunciado para mayo y del que esperamos mucho más que una conversión obtusa. Lástima que ni siquiera el realismo prometido compensará los retrasos, puesto que verá la luz cuando el escocés y nuestro Carlos Sainz ya triunfan en Citroën. La otra fuente de consuelo es la segunda entrega de *Paris-Dakar Rally*, previsto también para primavera.

**Licencias tan deseadas como las de Rally Masters y WRC se las han quedado las consolas en exclusiva**

Pero licencias tan deseadas como las de *Rally Masters* y *WRC* se las han quedado las consolas en exclusiva y no tenemos nada más hasta la próxima Navidad. ¿Se nos pasó la fiebre del rally? Pues será eso o que las ventas no estuvieron a la altura de lo esperado. Toca rasgarse las vestiduras y clamar al cielo por nuevos proyectos, pero lo cierto es que si los juegos de rallies permanecieran durante semanas en los Top 10, ahora no hablaríamos de crisis.

Por suerte, los fans recalcitrantes tenemos una vía de escape: nuevas texturas y coches para *Colin McRae Rally 2.0* (serán imprescindibles en el tercero, donde a priori sólo contaremos con Ford) y curiosidades amateur que se desarrollan en Internet de tarde en tarde, como QuakeRally.com o HLRally.net. Una alegría, como la vuelta del español *Pro Rally* a escena, no estaría de más. A ver si Ubi Soft se anima. ■




aguerra@ixo.es



# DEPORTES

Por A. Jiménez

## ¿La liga on line?

Ni vivimos la era de la realidad virtual ni participamos mayoritariamente en grandes ligas mundiales a través de Internet. Ésas eran las promesas que, en forma de película o novela, nos hicieron diversos autores en el siglo XX, pero sus vaticinios distan mucho de cumplirse aún. Aunque estemos en camino, parece que nunca vayamos a llegar.

Las tarifas planas y anchos de banda proliferan, pero no despunta en el horizonte el iceberg que rompa con las partidas de dos jugadores mediante IP directa. Y es que pocos juegos como los deportivos para jugar contra otros usuarios, establecer eliminatorias y proclamar un campeón.

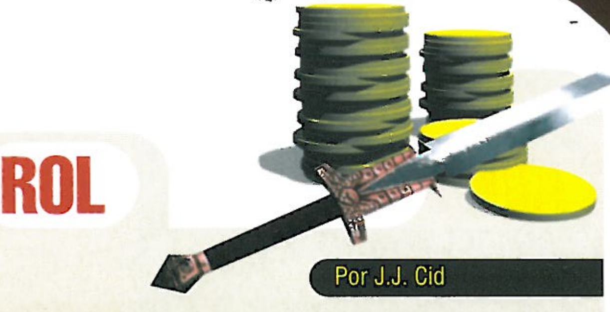
**Pocos juegos como los deportivos para jugar contra otros usuarios, establecer eliminatorias y proclamar un campeón**

Más allá de las partidas multijugador en un mismo ordenador, red local o mediante webs especializadas, el único servicio que ha nacido con vocación de futuro es EA Sports Online. Allí confluyen varias de sus franquicias de mayor éxito, y con ellas una congregación de jugadores que va en aumento.

Por el momento, las convocatorias se suceden en sus chats y somos muchos los que allí nos damos cita para jugar a baloncesto, hockey o golf, ya que todos los programas de la compañía pueden ser compartidos bajo un mismo nombre de usuario (un gran acierto). El tiempo dirá si es el germen de la competición virtual, deportiva y global que esperamos.

Y no nos olvidamos de las iniciativas nacionales, caso de la Liga Nacional FIFA Football (LNFF), cuyo primer campeonato integran 12 clubes de entre cinco y ocho jugadores. La inclusión de un mercado libre de fichajes y el atractivo de los premios puede hacer de este evento un certamen a largo plazo. Más información en www.lnfifafootball.com. ■

ajimenez@ixo.es



# ROL

Por J.J. Cid



## Cada vez mejor

El tiempo es el peor enemigo de los analistas de videojuegos. Aquel juego que hace menos de un año parecía merecedor de una nota altísima suele ver cómo el tiempo mancilla y erosiona décima a décima la puntuación original. Por suerte, siempre hay excepciones que confirman esta regla. En nuestro género, esta excepción tiene un nombre: *Neverwinter Nights*.

El juego de BioWare es la herramienta perfecta para cualquier aficionado al rol. Presenta soluciones para todo tipo de usuarios, ya sean creadores, directores o jugadores. Pero lo curioso es que fueron estos últimos los que menos satisfechos se mostraron cuando el juego salió al mercado. La campaña individual incluida por defecto no parecía a la altura de un título tan rico en posibilidades. Por ello, algunos de sus usuarios se quedaron con la falsa impresión de que el juego no merecía las elevadas puntuaciones que le otorgamos los medios especializados.

**Existen multitud de módulos de Neverwinter Nights a los que cualquier jugador puede acceder**

Meses después, la comunidad de usuarios que ha generado *Neverwinter Nights* es de las más activas que existen actualmente. Visitando su web oficial (http://nwn.bioware.com), podemos comprobar que existen multitud de módulos diferentes a los que cualquier jugador puede acceder con total libertad. Son creaciones de muy alto nivel que insuflan horas de vida adicional al juego.

Mención aparte merecen los módulos oficiales. Los episodios de la saga *Witch's Wake* elevan excepcionalmente la alta valoración que ya merecía de por sí el juego original. Estos módulos creados por Rob Bartel transitan por caminos del rol creado con buen gusto. Han dejado a un lado los omnipresentes Mundos Olvidados para dar vida a una historia tan sorprendente como fascinante. Son pedazos de buen rol servidos en capítulos numerados. Una delicia que sigue creciendo ante nuestros ojos. ■

jjcid@ixo.es



## SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González

# El tiempo de las batallas olvidadas

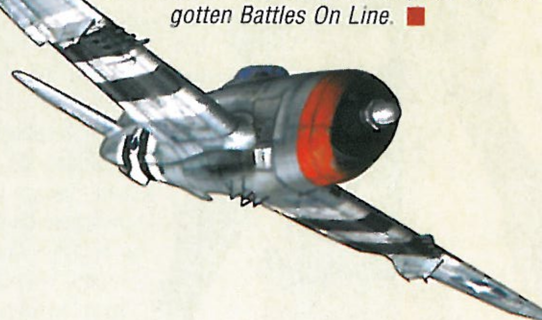
Ya nadie duda que *IL-2* marcó un antes y un después en la corta historia de la simulación de vuelo doméstica. Desde su lanzamiento en 2001, ha aparecido toda una nueva generación de escuadrones virtuales, websites y foros que han mantenido muy vivo el interés de la comunidad de seguidores de esta simulación.

Pionero de un nuevo concepto de simuladores, incluso los propios defectos de *IL-2* fueron beneficiosos para la afición. Desde el foro de Ubi Soft, a los usuarios incluso les es posible comunicarse directamente con el creador del programa, Oleg Maddox, y hacerle llegar tanto sugerencias como críticas.

**Forgotten Battles, la esperada ampliación de Sturmovik, es un simulador creado por pilotos virtuales para pilotos virtuales**

Tratando de satisfacer las necesidades de los aficionados y fruto directo de estas sugerencias, se comenzó a desarrollar un parche que solventaría los actuales fallos del juego y añadiría algunas de las contribuciones de los aficionados, en forma de nuevos aviones, skins y escenarios. El parche acabó ocupando dos CD, e introducía tantos cambios que hacían la versión resultante ya totalmente incompatible con *IL-2*. Se decidió seguir desarrollando lo que iba a ser un arreglo provisional y publicarlo como un producto independiente.

Así se gestó *Forgotten Battles*. Este simulador, creado por pilotos virtuales para pilotos virtuales, es la promesa que todos los aficionados esperábamos. Cuenta con modelos de vuelo, daños, balística y 3D impecables, además de un mundo virtual detallado y de absoluta belleza. Estoy seguro de que también ofrecerá una jugabilidad adictiva en compañía de una gran comunidad de aficionados. Ya sólo queda esperar un *Forgotten Battles On Line*. ■

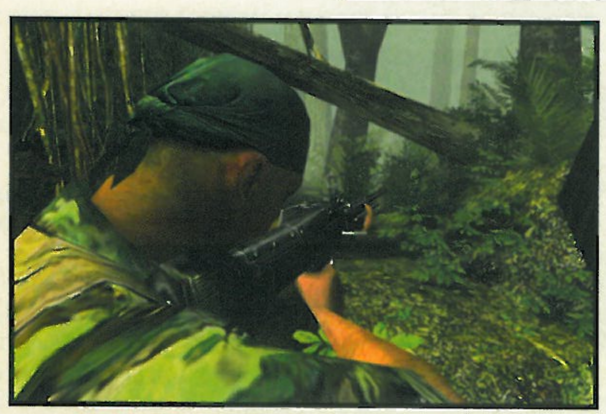


magonzalez@ixo.es



## ON LINE

Por S. Sánchez



# Mejor me quedo en casa

Tras varias semanas en tierras de Camelot, he decidido tomarme unas vacaciones y visitar otros rincones de la Red. En concreto, me apetecía conocer de cerca los servidores de algunos juegos de acción de nuevo cuño.

Un buen amigo me recomienda que visite la versión virtual de la selva vietnamita, así que pruebo la demo multijugador de *Vietcong*. Mis primeros pasos como soldado son de pesadilla: enemigos que parecen surgir de la nada me masacran una y otra vez. Trato de emigrar a servidores con un ping razonable y opto por jugar con un francotirador. Y sí, caen las primeras víctimas, aunque tengo que acribillarlas para que doblen la rodilla, porque los problemas de conexión continúan. Pese a todo, me voy de Vietnam con la sensación de que el juego tiene madera de grande y dará que hablar.

**Que la optimización del código multijugador se deje para el final no es muy buena señal**

El siguiente punto marcado en mi ruta es *Raven Shield*. Tras parchear la demo, ajustar las opciones de configuración y seleccionar un buen servidor, no me puedo creer lo que estoy viviendo: los rivales parecen teletransportarse de un punto a otro, con lo que dar en el blanco sería, más que cuestión de pericia, un verdadero milagro. Los problemas de lag sólo se resuelven parcialmente pasando tiempo en la pantalla de configuración gráfica del juego o retocando algunos de sus archivos con un editor de texto.

Cierto es que estamos hablando de betas, pero que la optimización del código multijugador se deje para el final no es muy buena señal. Luego nos preguntamos por qué todo el mundo juega a *Counter Strike* o el más reciente *Battlefield 1942* e ignora el resto de opciones. ¿No será que a nadie le gusta jugar a saltos, con continuos problemas de conexión que te recuerden a cada instante que a Internet aún le queda mucho trecho por recorrer? ■

s.sanchez@ixo.es

**Abran paso al rey**. La llave maestra del rol, el rol activo o lo que sea. ***Diablo II* se dispone a reclutar adeptos** entre la facción más ahorrativa de los jugadores habituales. **Y junto a él, son varios los** juegos **que dan el salto** a la serie económica.

## ACTION PACK


FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 29,95 €

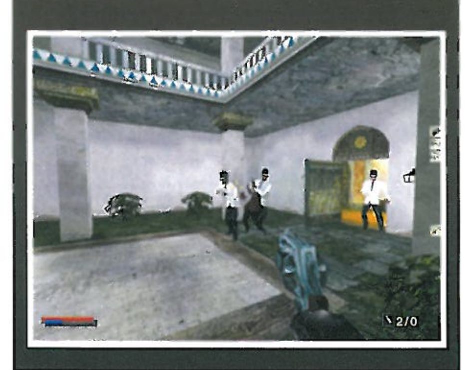
Tres juegos de acción recientes (y de nivel) por lo que cuesta una noche en una pensión de esas llenas de formol y chinches. El primero de ellos, *La jungla de cristal*, tuvo el honor de inaugurar una serie de acción con pretexto cinematográfico. Se trata de un título famoso por introducir fases de acción frenética en interiores urbanos de lo más intrincado. Junto a este pequeño clásico de la acción claustrofóbica, tenemos también el primer *Aliens versus Predator*, un juego que propone tres tipos de acción distinta, según que bando elijas, entre la aventura, la destrucción masiva y las dosis de suspense y sigilo habituales en títulos de terror. Y, para completar el lote, *No One Lives Forever*, juego de acción estilizada y muy completa en el que una agente secreta de escultural figura resuelve situaciones al más puro estilo James Bond. Ya sabes: golosinas tecnológicas y un equilibrio casi perfecto entre sigilo y destrucción a escala faraónica.

## SERIOUS SAM

FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Croteam
EDITOR: Virgin Play
PRECIO: 19,95 €

El mejor juego independiente de hace dos temporadas ya tiene sucesor (o sucesores), así que ya iba siendo hora de que asomase a la línea económica. Carnicería alienígena y desmadre balístico sin más pretensiones que divertir y abrumar al jugador. Este juego de acción futurista al viejo estilo, con su capa de barniz alternativo, nos enseña el camino de vuelta a una época en la que la tecnología aún no había empezado a estrangular la creatividad.
En él te pones en la piel de un marine galáctico que se teletransporta a épocas históricas y remotos parajes interplanetarios con un denominador común: en ellos encuentra niveles que rozan la excelencia y monstruos de una fealdad superlativa.



## DIABLO II


FICHA

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Blizzard Entertainment
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 14,95 €



¿Vas a quedarte en un rincón polemizando sobre si esto es rol, acción o algo parecido? ¿No prefieres jugar? ¿Acaso no vas a acercarte al juego que triunfó en los compatibles de medio mundo con su equilibrio singu∫lar entre acción directa y desarrollo del personaje, el que extendió a la Red el culto diabólico? La secuela de uno de los juegos de rol más populares de la historia sacó un partido extraordinario al ingrediente básico de su receta, la simplicidad bien entendida.

Por una vez, un juego de rol y aventura era dinámico y accesible para todos sin por ello fallar en lo esencial en este tipo de juegos: dotar al jugador de herramientas para construir un personaje al que les apeteciese dedicar un buen montón de horas y sumergirle en un mundo de fantasía rico y coherente. La gran cantidad de objetos acumulables y el incesante mercadeo de éstos en las arenas virtuales del modo multijugador hacen el resto. En términos de adictividad, *Diablo II* no tiene rival.

# LANZAMIENTOS

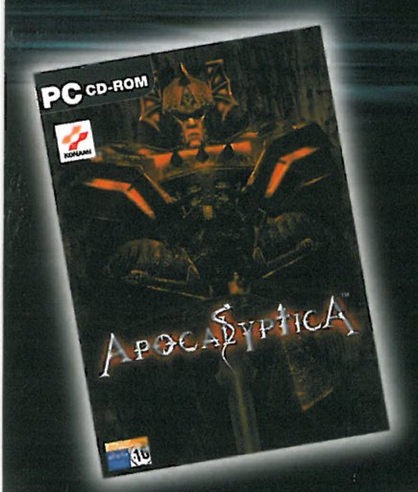


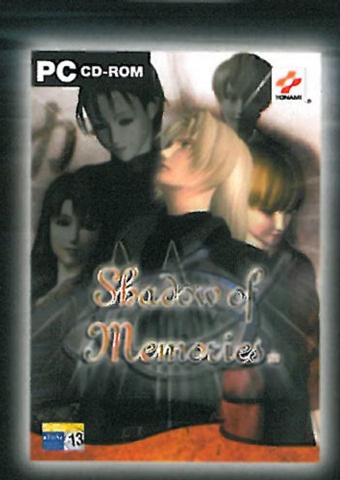


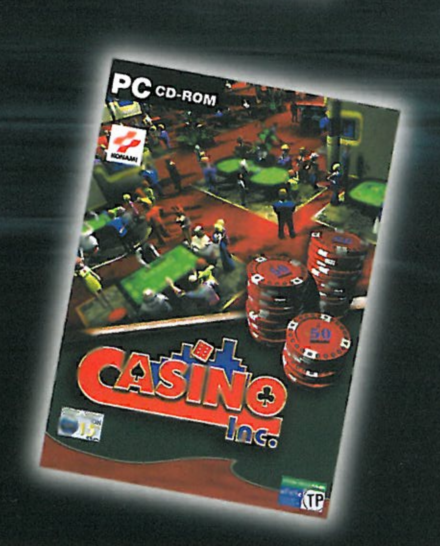





## TÍTULOS PC




**GRAN SORTEO DE UN VIAJE PARA DOS PERSONAS A UN MAGNÍFICO HOTEL - CASTILLO DE 5 ESTRELLAS EN FRANCIA, CON ENTRADA AL CASINO INCLUIDA.**

**Envía este recorte con tus datos y junto con el ticket de compra de uno de éstos fabulosos juegos para PC de Konami y participarás en el sorteo de este magnífico regalo.**

Nombre y Apellidos ____________________

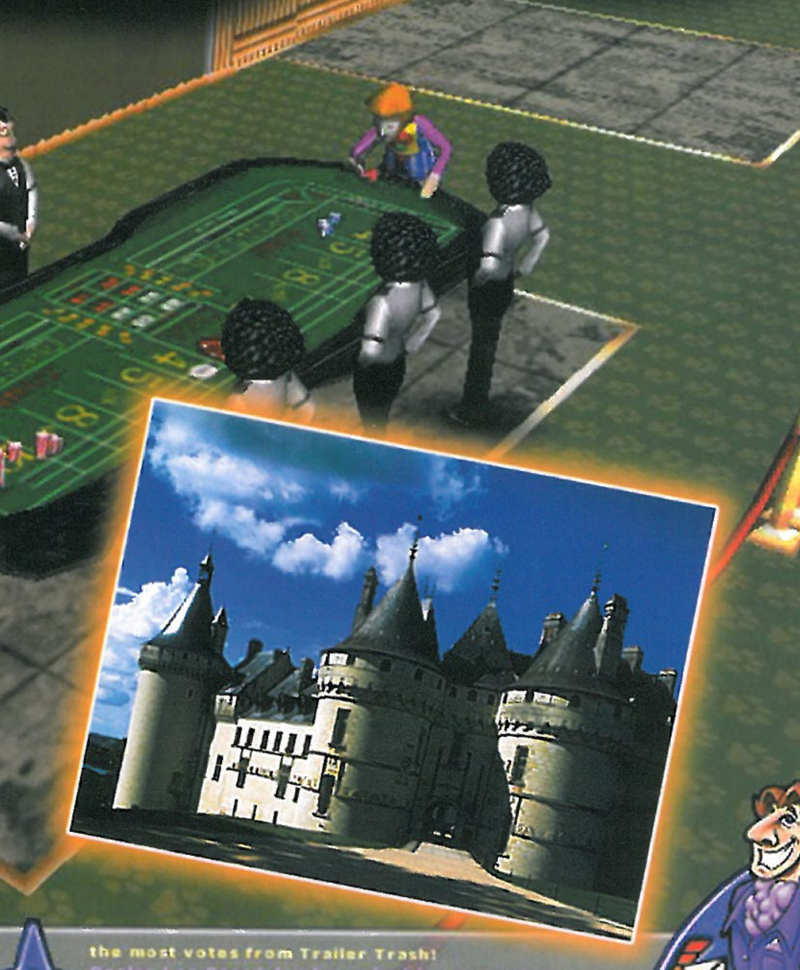
Dirección ____________________

C.P. ____________________

Población ____________________

Tfno. ____________ Edad ________

**Rellena este cupón y envíalo antes del 15 de Marzo de 2003 al apartado de correos 50891 - 28080 Madrid. Regalo válido solamente para mayores de edad.**



KONAMI® is a registered trademark of Konami Corporation.






# SIMCITY 4

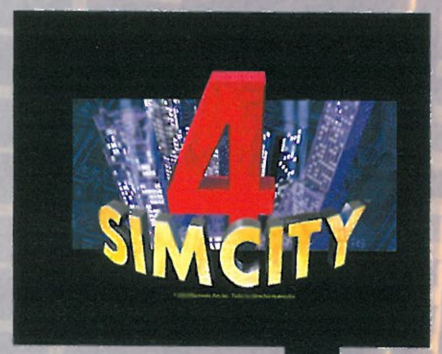
**Las cosas han cambiado** mucho desde el primer *SimCity*, el que nos convenció de que **el urbanismo puede resultar fascinante**. Los puntitos negros se han convertido en coches, los sims pasean por las aceras, **las colas en la consulta del médico** superan las de la Seguridad Social... ¿Quieres saber cómo poner fin a este caos?

## LA CIUDAD NUNCA DUERME

### UN JUEGO SIN FIN

Nuestro análisis del juego, en el número de enero, rezaba así: "Tras muchos intentos de crear ciudades distintas, hemos llegado a la conclusión de que no existe un modelo de ciudad ideal ni una forma correcta de construirla". No se puede decir más claro. De forma que a la hora de plantearnos realizar una guía, simplemente intentaremos dejarte muy claro cómo funciona *SimCity 4*, puesto que el dominio de sus múltiples variables y una gran dosis de paciencia son las claves para triunfar.

El objetivo final no existe. Si acaso, contemplar cómo de la nada se forma una gigantesca urbe llena de rascacielos en la que tus sims son felices. El sueño de toda sociedad capitalista. Su destino estará en tus manos, hasta tal punto que tú mismo puedes lanzar tremendos cataclismos sobre ellos y posteriormente hacerlos resurgir de sus cenizas.




### TODO VALE

Puedes aproximarte al programa de maneras muy distintas: empleando trucos o sufriendo los reveses del destino, formando una macrociudad que se asiente sobre una región completa o centrándote en el desarrollo de una sola de sus parcelas, persiguiendo el beneficio económico rápido o la calidad de vida de tus ciudadanos. Todo vale, así que no temas experimentar por tu cuenta más allá de lo que leas en estas páginas. Pero empecemos por el principio. Lo mejor es completar los dos tutoriales (de alcalde y formación de tierras) que se incluyen y que eches un vistazo al manual para dominar la interfaz y desenvolverte con cierta soltura mediante el ratón y los atajos de teclado. Si no es así, tampoco será problema: un par de horas de práctica lo son todo, puesto que cada opción tiene su correspondiente cartelito en castellano explicando para qué sirve.

## DIOS Y ALCALDE

### REGIONES: MOLDEAR EL TERRENO

Antes de empezar la partida, podrás echar un vistazo a algunas de las regiones que incluye el juego por defecto. Puedes optar por cualquiera de ellas y reformarlas a tu gusto, alterando la altura del terreno y añadiendo ríos y lagos. De todas formas, intenta armonizar (manualmente o mediante la herramienta correspondiente) tus límites con los de los terrenos vecinos para beneficiarte en el futuro de sus servicios o venderles los tuyos a otras zonas.

Las zonas altas pueden llegar a ser muy ricas, pero de entrada es conveniente dejar el terreno lo más llano posible. Facilitará enormemente el desarrollo de tu trabajo durante los primeros años. Después podrás alterar el estado de las cosas. Es importante contar con zonas verdes, ya que oxigenan el ambiente, así que, si quieres situar alguna arboleda, ahora es el momento. Acelerando al máximo el tiempo las verás crecer y desarrollarse rápidamente.

Y elementos más exóticos, como volcanes, pueden servirte en el futuro para deshacerte de los sobrantes. Claro que ocupan mucho espacio, que también deberás reservar para puertos y aeropuertos en caso de que pienses incorporarlos a tu ciudad.

Si optas por regiones que incluyan ciudades ya construidas, no dejes de situarte en una región limítrofe, de manera que más adelante puedas realizar tratos que te provean de energía u otras funciones. A partir de este momento, hay algunas estrategias más efectivas que otras, pero las asimilarás mejor si comprendes con claridad los fundamentos de cada elemento principal.



También puedes tomar el mando de las ciudades que trae el juego por defecto, aunque tenerlo todo hecho te impide comprender la interrelación de muchos elementos de la creación. No te lo recomendamos hasta que adquieras cierta experiencia. Por tanto, partamos de cero y fundemos nuestra propia ciudad.

## TIPOS DE ZONAS Y ESTRATOS SOCIALES

Hay tres tipos de zonas a establecer (residencial, comercial e industrial), cuyo crecimiento positivo o negativo se refleja en las barras de Demanda RCI. A su vez, cada una de ellas cuenta con tres posibilidades (zonas de uno, dos y tres simoleones) que van dirigidos a los distintos estratos de sociedad posibles: clase baja, media y alta. Ello no implica que por situar una u otra zona vayan a predominar los ciudadanos de dichos estamentos.

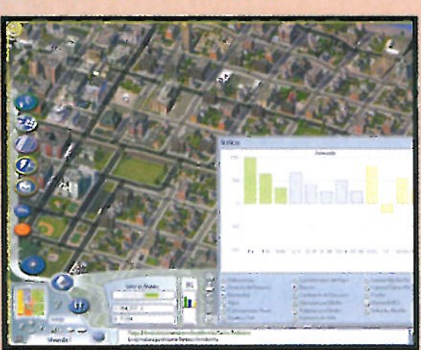
Una buena medida es situar una zona comercial por cada dos industriales y tres residenciales. Además de la proporción, debes vigilar la zona en que sitúas cada una de ellas. Comprueba en los mapas de detalle cuáles son las más indicadas, ya que ello afectará directamente al desarrollo de la misma y al techo de su demografía potencial.



Lo mejor es que las zonas industriales no estén en contacto directo con las residenciales, sino entrelazadas por medio de comercios y servicios públicos, que quedarán céntricos y como zonas de paso obligado de los sims al ir a trabajar. A su vez estás obligado a evitar los sempiternos atascos de la gran ciudad, ya que, además de poner de los nervios a sus habitantes, afectarán a la movilidad de tus fuerzas del orden.

Inicialmente serán pioneros los que se trasladen hasta tus tierras distantes, y no tienen ni educación básica, por lo que apenas podrán trabajar en nada que no sea el campo y la agricultura. Es por ello que, aunque el mayor desarrollo surgirá de zonas de tres simoleones (las más caras de situar por metro cuadrado), debes comenzar situando residenciales y comerciales de un simoleón o industrias de dos simoleones a lo sumo.

A las diferencias obvias de riqueza entre tus sims, se unen las de salud. La formación cultural vendrá acompañada de buenas atenciones médicas y exigencias de cara a una mayor seguridad ciudadana contra crímenes e incendios. Sin embargo, no sitúes ninguna comisaría ni estación de bomberos hasta dentro de muchos años, cuando los habitantes te las soliciten (o te veas con un incendio entre manos) y puedas afrontar su elevado coste.



## RECURSOS ECONÓMICOS Y TRIBUTARIOS

El dinero es vital, porque nada podrás hacer sin él y debes evitar a toda costa solicitar créditos al banco. Comienzas con 100.000 simoleones, pero no tardarás en darte cuenta de que es una cantidad con la que a duras penas podrás crear un pueblecito y dotarlo de los servicios mínimos. Te sorprenderá lo fácil que es quedarse en números rojos.

Como diría Rodrigo Rato, llegó la hora de apretarse el cinturón y disminuir los recursos económicos empleados en muchos servicios públicos. Por defecto comienzas desembolsando un 100% de su coste. Si no lo cambias, muchos de ellos estarán sobredimensionados, ya que un porcentaje mucho menor será suficiente para cubrir todas tus necesidades urbanas durante años. Por ejemplo, puedes reducir bastante el presupuesto del hospital. Con ello también limitarás proporcionalmente su número de plazas, pero si ese número es superior al número de pacientes existentes, ahorrarás mucho dinero y tus sims seguirán igual de contentos.

De todas formas, no recortes las prestaciones de todos los servicios públicos. Es recomendable mantener al 100% el mantenimiento de las vías de circulación y las fuentes de energía (eléctrica e hidráulica), aunque estas últimas se desgasten con los años de forma irreversible. De no hacerlo así, comenzarán las averías en las mismas y los componentes mecánicos se degradarán con mayor velocidad hasta que su funcionalidad sea escasa o nula. Es más rentable mantenerlas al 100% para multiplicar su durabilidad que destinar menos recursos y optar por reponerlas a medio plazo.

## 10 REGLAS DE ORO



**1** Muchas de las acciones no tienen repercusión a corto plazo. En este juego la paciencia es la madre de la ciencia.

**2** Educación y salud son las claves para obtener riqueza.

**3** Primero construye a lo ancho, luego a lo alto, pero siempre a largo plazo.

**4** Haz clic a menudo en tus barras de Demanda RCI, los mapas de información y los gráficos de futuro para no perder detalle.

**5** Castiga con tasas del 12% o más a los estratos sociales, comercios e industrias que no quieras en tu ciudad, o reduce sus impuestos por debajo del 7% para que proliferen.

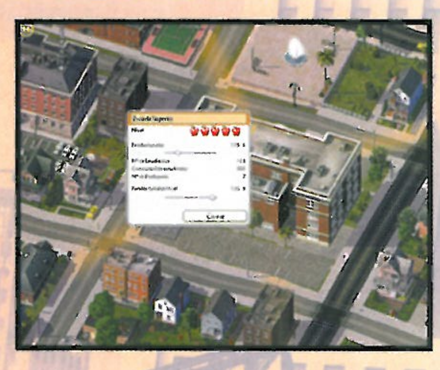
**6** Céntrate inicialmente en el desarrollo urbanístico de viviendas e industrias, que serán los impulsores del comercio.

**7** Evita los números rojos, pero no ahorres demasiado. Los sims no soportarán que las arcas municipales estén llenas a rebosar y la ciudad siga sin servicios.

**8** Un buen orden de construcción de servicios podría ser: electricidad, agua, clínica, escuela, vertedero, comisaría y bomberos.

**9** No permitas desequilibrios en la Demanda RCI. Si una barra desciende, antes o después arrastrará a las otras dos en su caída.

**10** Intenta comprender lo que sucede en cada momento. Ello te dará el control y las llaves de tu ciudad.



A diferencia de los anteriores títulos de la serie, *SimCity 4* penaliza gravemente los dispendios económicos. Nada más empezar la partida, sube los impuestos hasta el 9% (un mayor porcentaje castiga




duramente la Demanda RCI) y limita los recursos de escuelas y clínicas por debajo del 30%. Para ello debes entrar en sus estadísticas internas con la herramienta para examinar, que permite comprobar sus rendimientos y datos significativos.

# Y SE HIZO LA LUZ

## LIDIANDO CON BASURA Y ALARMAS

No dejes de construir vertederos transcurridos unos años, pues resultan indispensables para mantener la ciudad limpia. No tienes que hacerlos muy grandes (con el tiempo podrás ampliarlos), pero asegúrate de que siempre se mantengan conectados con tu red viaria o la basura no llegará a su destino.

También puedes tratar de establecer pactos con otros alcaldes para recoger sus excedentes o deshacerte de los tuyos si tus recursos y economía lo permiten, ya que los tratos establecidos se revisan cada año por ambas partes y se resolverán automáticamente si no se pueden afrontar los costes.

No te asustes si empiezas a ver signos de alarma entre tus ciudadanos. Será que no hay electricidad, agua, suficiente trabajo o vías de acceso. Construye una planta eléctrica lejos de las viviendas y verifica que la electricidad se comunica entre las diversas zonas o sitúa postes de la luz para conectar unas con otras. Igualmente debes colocar (lejos de los puntos de contaminación potencial, como industrias y agricultura) algunas plantas hidráulicas que aporten agua a tu ciudad. Ésta se transportará a través de tuberías que construyes en el subsuelo. Y por supuesto, aunque resulte obvio decirlo, siempre deben existir vías de comunicación y transportes entre las viviendas y los trabajos.



## AVIONES, TRENES Y AUTOMÓVILES

El transporte será vital para tu crecimiento. De entrada, debes conectar entre sí todas tus zonas mediante calles. Una de cada tres debe ser una carretera: resultan más caras, pero soportan mayor densidad de tráfico. No gastes más dinero del estrictamente necesario, al menos hasta que dispongas de recursos monetarios de sobra. Mientras tanto, estate atento a los mapas de tráfico que te indican los puntos de mayor congestión: además de ralentizar el tráfico, generan mucho ruido y disminuyen la calidad de vida de los sims.

Además de convertir calles en carreteras y de planificar autopistas a largo plazo, es una buena idea situar paradas de autobús cerca de las residencias, comercios e industrias para mejorar el desplazamiento por el casco urbano, así como situar líneas de metro (no contaminan ni quitan espacio en la superficie) con estaciones en los puntos de mayor tráfico.

Los trenes cumplirán una doble función: al transporte de pasajeros se une el de las mercancías procedentes de las industrias. Serán éstas quienes más interés tengan en la construcción de puertos y aeropuertos, pues ello aumenta sus posibilidades de

# TEN MUY EN CUENTA QUE...



**...CUALQUIER CAMBIO que hagas en los impuestos repercutirá en los ciudadanos, al menos durante tres meses.**
**... TUS SIMS no andarán más de entre seis y ocho manzanas hacia y desde las paradas de autobús, tren y metro.**
**...SIN UNA POBLACIÓN de 30.000 sims no verás rascacielos residenciales. Y en las zonas comerciales necesitarás 45.000 trabajadores.**
**...LAS PLANTAS DE ENERGÍA se degradan trabajando a más del 75% de su capacidad o al disminuir sus recursos económicos hasta resultar casi inútiles. Si son nucleares, pueden explotar y llevarse consigo toda tu ciudad.**
**...LOS ALTERCADOS PÚBLICOS son producidos por el malestar general y deberás rodear con la policía a la muchedumbre para restablecer el orden.**
**...PUEDES AHORRARTE la prisión hasta que tu población supere los 50.000 habitantes.**
**...CUALQUIER HUELGA de policía, bomberos o médicos se soluciona si sitúas sus recursos económicos por encima del 90%.**
**...LA BASE DEL EJÉRCITO y el centro de desarrollo avanzado (edificios de recompensa) tienen un impacto negativo en tu índice de popularidad.**
**...CUANDO ESTÁS en una ciudad, las adyacentes que no puedes ver en ese momento siguen funcionando bajo parámetros de extrapolación.**
**...LAS ZONAS AGRÍCOLAS y edificaciones abandonadas no reportan un mísero simoleón en impuestos.**
**...SI TE OFRECEN un trato de negocios en color rojo y lo aceptas, afectará negativamente a la población y a tu popularidad.**
**...SI NO ACEPTAS una recompensa, jamás volverán a ofrecértela. Puedes aceptarla y no situarla, con lo que queda pendiente de construcción hasta que tú quieras.**
**...MIENTRAS EL NÚMERO de trabajos industriales no supere los 2.450, las zonas industriales de tres simoleones estarán desaprovechadas.**
**...UN SOLO PROFESOR puede dar clase hasta a 50 estudiantes. Por ello, debes reducir el gasto público en educación durante los primeros años o tendrás educadores en aulas desiertas.**
**...PARA SABER LA HORA debes situarte sobre la fecha en la vista de la ciudad.**
**...EL DISEÑO ATEMPORAL del juego cuenta con arquitectura de Chicago (1900), Nueva York (1950) y Houston (2000) para que no pueda encuadrarse en una era concreta.**





negocio y desarrollo. Debido a su alto coste, tardarás en acceder a este tipo de construcciones de envergadura cuyas dimensiones son de consideración.

## EXPANSIÓN Y CRECIMIENTO

Llegará un momento en que apenas tengas espacio en el sector que estés urbanizando y, aunque pretendas crecer en altura, no quieres destrozar ninguna zona en desarrollo para ubicar nuevos servicios.

Si tienes problemas de espacio para construir estas grandes infraestructuras, lo mejor es que te dirijas al mapa general de toda la región y crees otra urbe junto a la anterior. Asegúrate de que una y otra tengan vías de comunicación (carreteras, metros) e infraestructuras comunes (tuberías de agua o cables eléctricos) y así nos ahorraremos gran parte de las inversiones iniciales.

También podemos pensar a gran escala desde un principio (sólo recomendado a usuarios experimentados), situando las zonas de mayor contaminación (determinadas industrias, agricultura, basureros o aeropuertos) en una parte de la región y las residenciales en otra. Así, tus sims se desplazarán entre ambas para ir a trabajar. De todas formas, recuerda que no estarán dispuestos a realizar muchos kilómetros de viaje para llevar a cabo su rutina diaria.

## ASESORES Y ORDENANZAS

Si, pese a todos tus esfuerzos por seguir estos consejos y crear la ciudad ideal, tu economía entra en barrena y no ves la manera de levantarla, deberás tomar medidas drásticas. Por ejemplo, recogiendo las quejas que se transmitirán regularmente en la sección de noticias. O dirigiéndote a tu grupo de asesores municipales, que te darán una palmadita en la espalda (color verde), un consejo (color azul) o una bronca (color rojo) según vaya tu gestión.

No les hagas mucho caso; a veces exageran, pero te ofrecen una visión sectorizada de la ciudad y ayudan a buscar soluciones a los problemas. En ocasiones te recomendarán activar determinadas ordenanzas, algo a tener en cuenta. En ellas encontrarás, por ejemplo, la manera de disminuir enormemente la polución que afecte al agua y al valor del terreno, y una directriz que aunque cuente con sus detractores te reportará pingües beneficios: legalizar el juego y que se implante un casino en los alrededores. Como siempre, deberás decidir entre una ciudad más saludable o el dinero fácil. Desde aquí te recomendamos que te centres en el dinero mientras tu economía no sea boyante.



## TODO HA CRECIDO. ¿Y AHORA?

Quizá te estés preguntando qué hacer con las zonas de un simoleón de viviendas unifamiliares y pequeños comercios una vez que tu ciudad se haya desarrollado lo suficiente. Muy sencillo, volver a zonificarlas. Es decir, asignarles uno o dos símbolos de simoleón más y rezar para que resulten atractivas para tus sims de manera que las grandes construcciones de acero y cristal comiencen a proliferar, sustituyendo las pequeñas edificaciones de antaño.



Ten en cuenta que tu economía es directamente proporcional al total de sims y empresas por el pago de impuestos, por lo que te interesa que su número aumente progresivamente sin detenerse. Y cada peldaño que suban en el estamento social se traducirá en aumentos de sus tasas anuales, que pueden ir acordes a su nivel de ingresos.

Habrá momentos en que, pese a hacerlo todo bien, no observes desarrollo en tu ciudad aunque la Demanda RCI indique lo contrario. Además de las tasas y ordenanzas, debes revisar si son deseables o no los espacios zonificados, si se producen congestiones de tráfico y si todos los puntos disponen de servicios mínimos de energía y comunicación.



# PERDIDO EN LA GRAN CIUDAD

## DESEABILIDAD, DESASTRES Y PREMIOS

Antes o después, percibirás que algunas casas se van quedando vacías o que los habitantes se están marchando. Las construcciones abandonadas se van echando a perder y suelen acabar siendo pasto de las llamas con facilidad, por lo que debes impedirlo a toda costa. El fuego se propaga velozmente y los bomberos no hacen milagros. Súmale a esto las inesperadas visitas de tornados, meteoritos, robots, terremotos o volcanes y ni en los momentos de mayor bonanza financiera te dormirás en los laureles.



No podrás luchar contra los imposibles aleatorios, pero sí hacer que las zonas de tu ciudad sean cada vez más deseables y que más sims se muden a ellas. Para ello, tienes que construir parques (de paso disminuyes la polución), zonas de recreo, playas, centros deportivos y otros divertimentos similares en las proximidades. Esto hará que suba la demanda y el valor del suelo, a lo que también ayudan los servicios culturales y médicos.




Es interesante emplear algunos de los premios que recibas, como tu propia estatua o monumentos históricos diversos (de alto coste), como atracción turística. Harán las delicias de los ciudadanos, que se disputarán las viviendas próximas. Complementado con un tráfico fluido, poca contaminación, ni rastro de basura y ruidos moderados, verás cómo sube tu valoración como alcalde entre los ciudadanos.



## LA INCESANTE CONTAMINACIÓN

Procura que los comercios estén en zonas de paso y no haya contaminación para mejorar sus ventas. Las industrias son otro cantar, porque las hay que contaminan el aire (de baja densidad), el agua (agrícolas) o limpias (solares y eólicas). Tanto las agrícolas como las limpias toleran mal cualquier tipo de polución.

Una de las ordenanzas propugna el ideal de ciudad limpia de humos, pero al activarla te opondrás a un puñado de empresarios y afectará a tus ingresos. Lo mismo sucede si decides evitar la energía atómica: los ecologistas celebrarán tu cuidado por el medioambiente y los ciudadanos serán más saludables. Por el contrario, los costes económicos serán muy superiores a otras propuestas energéticas, por lo que deberás plantearte qué prefieres: ciudad limpia cara de mantener o ciudad polucionada con menor coste de mantenimiento.

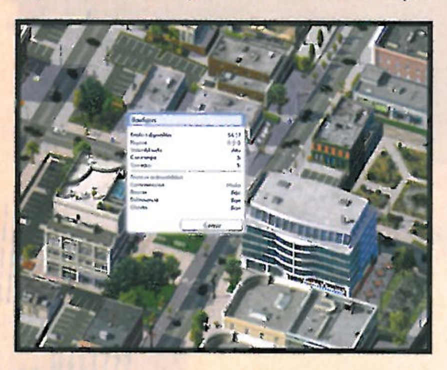
Ya hemos visto que la basura es muy perjudicial y que puede hacer añicos varios años de progreso, por lo que debes revisar periódicamente el nivel de trabajo de tu vertedero, estudiar su magnitud e incluso poner en marcha iniciativas de reciclaje. Por pesado que resulte a veces, el empleo metódico de la herramienta de examinar sobre cada edificación es la manera más fácil de acabar construyendo una ciudad parecida a la de la carátula del juego.



## LA DEMANDA RCI

No le quites ojo a la Demanda RCI, pues esconde muchas claves. Pulsando sobre ella, sabrás cuáles son las exigencias de tus ciudadanos, lo que puede ayudarte a definir prioridades y trazar un plan coherente de progreso. Inicialmente, debes construir industrias contaminantes de baja densidad, granjas, huertos, tiendas y servicios comerciales de bajo nivel.

Los sims de clase baja conformarán la fuerza trabajadora primordial y necesaria. Aunque en tu ciudad existan habitantes con mayor poder adquisitivo y cultural, apenas tendrán empleo. Sin embargo, a partir de aquí debes cumplir con demandas que



# DATOS Y HERRAMIENTAS

**En el amplio menú del modo alcalde que compone la interfaz hay herramientas relacionadas con la construcción que emplearás a menudo. Sin embargo, también se incluyen otras optativas o informativas que quizás pases por alto. No lo hagas, mira por qué.**

### ÍNDICE DE ALCALDÍA
¿Qué piensan de ti los ciudadanos? Aquí sabrás lo contentos o no que están con su mandatario. Una línea ascendente conlleva nuevos premios.

### NOTICIAS
Algunas son chorradas, pero otras muestran problemas serios y los cuantifican según su importancia. Tus asesores podrán ayudarte en algunos, o al menos darte pistas sobre qué hacer.

### SONDEOS DE OPINIÓN
Educación, tráfico, seguridad, valor del suelo, medioambiente y salud son aspectos vitales para tus sims. En ellos se condensa el factor deseabilidad de los habitantes.

### MEDIDOR DE RCI
Muestra la tendencia de crecimiento en todos los sectores. Ofrece información ampliada pulsando sobre él y examinando los gráficos de demanda.

### PRESUPUESTO
Obtendrás un desglose completo de tus gastos e ingresos mensuales y anuales, además de un pronóstico sobre cómo estarás al año siguiente.

### VISTA DE DATOS
Ofrece en forma de imagen una representación fidedigna de lo que ocurre en cada momento. Tanto en planta como sobre la propia ciudad, es la mejor manera de analizar el estado de las cosas.

### GRÁFICOS
Muestran la evolución de cada apartado en la pasada década o siglo. Así comprobarás si su tendencia ha sido al alza o a la baja, y qué pudo influir en los diferente picos de cada gráfica.

### DERRIBAR
Si no estás conforme con lo construido, puedes derruirlo en cualquier momento gracias a este botón. Claro que antes hay que comprarlo, por lo que no debes abusar de esta opción o te arruinarás.

### EMERGENCIAS
Cuando se propague un incendio o comiencen disturbios y huelgas, podrás dirigir personalmente a los cuerpos de seguridad y bomberos para que actúen de forma más eficaz gracias a este botón.

requieren una combinación de estratos sociales: industrias manufactureras, de alta tecnología, oficinas comerciales, tiendas minoristas, torres de oficinas y zonas residenciales que van desde casas adosadas y apartamentos a edificios y rascacielos.

En cualquier tipo de estructura puedes encontrar sims de distintas clases sociales compartiendo un mismo espacio, pues al igual que sucede en cualquier oficina, hay personal de limpieza, porteros, secretarias, técnicos y jefazos. Por ello, aunque llegará un día en que tu metrópoli de alto standing esté habitada mayoritariamente por sims pudientes, sanos y cultivados, siempre necesitarás una pequeña proporción de habitantes de menor categoría.

Lo que más debes tener en cuenta es que las tres barras RCI deben mantenerse constantemente en crecimiento positivo. Basta que una entre en números rojos para que las otras dos sigan su mismo camino, y con ello todos los indicadores de tu popularidad y economía.

## RANGOS DE AFECCIÓN E INTERRELACIONES

Debido a que muchos servicios municipales cuentan con un radio de acción determinado, es importante que ocupen la parte central de nuestro diseño. Algunos, como los colegios o la Universidad, no tienen dicho rango de afección, ya que llegan absolutamente a todos los habitantes. También notarás que los hoteles, museos o tu ayuntamiento no afectan directamente a la Demanda RCI, pero impulsan la creación de empleo y el desarrollo sociocultural de la población.

La confluencia de elementos delicados en el juego añade mayor interés al desarrollo. Por ejemplo, la agricultura ofrece comida sana a tus sims, les da trabajo y proporciona recursos alimenticios para vender a otras urbes, pero contamina el agua y hace descender el valor del terreno. Por su parte, un grupo de cinco torres de energía eólica puede resultar bastante más caro con el tiempo que una planta de carbón, que contaminará mucho más.

Es ese difícil equilibrio entre desarrollo y bienestar lo que hace del programa un arte socioeconómico y cultural, un juego de balanzas y contrapesos donde cada decisión cuenta y las consecuencias no se manifiestan claramente hasta transcurridos unos cuantos años.



## PONGA UN SIM EN SU VIDA

En cuanto hayan transcurrido bastantes años, tu capital se haya multiplicado y tus niveles de popularidad sean altos, llegará el momento de aumentar el atractivo de tus manzanas, incorporar canchas de tenis y skateboard, plazas, jardines y demás elementos embellecedores. Con ellos, atraerás a nuevos residentes, comercios e industrias de alto nivel.

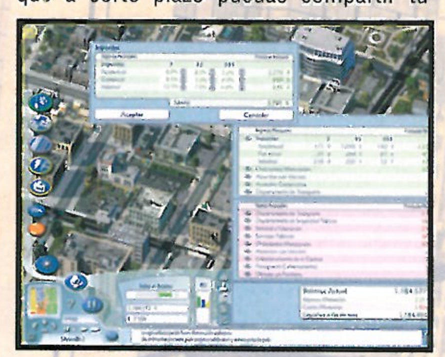
Una buena manera de realizar un seguimiento de tus acciones es activar el modo Mi Sim, de manera que un personaje introducido a tu antojo te tenga al día de sus alegrías y frustraciones, de dónde vive y trabaja y de cómo pasa cada día de su vida. Es algo que puedes comprobar mediante gráficos, mapas y el flujo constante de noticias que recibes en la barra inferior de la interfaz.



## ON LINE: DEL JUEGO A LA REALIDAD

Dentro de unos meses, serás tú el que dé clases a tus amigos sobre cómo se controla un ayuntamiento. Y puede que hasta encuentres explicación a alguna de las decisiones de tus políticos locales.

Es más, Electronic Arts tiene previsto que a corto plazo puedas compartir tu ingenio con otros usuarios a través de Internet gracias al modo SimCityscape. Además de probar las creaciones de jugadores de todo el mundo, te permitirá participar en lo que el manual denomina juego de región, donde distintos grupos políticos controlarán ciudades adyacentes. Ese será el momento de comparar los distintos modos y maneras de hacer las cosas. ¿Con qué medios contarás tú?



## TRUCOS

**Durante el juego, pulsa Ctrl + X para desplegar la consola (debes hacerlo con el cursor en forma de círculo para que se abra). A continuación, introduce uno de los siguientes códigos:**

| | |
|---|---|
| WeaknessPays | Obtener 1.000 simoleones |
| You don't deserve it | Desbloquear todos los premios |
| FightThePower | No se necesita energía eléctrica |
| HowDryIAm | No se necesita agua |
| TastyZots | Eliminar los signos de alarma (agua, electricidad, trabajo y accesibilidad) |
| DollyLlama | Convertir a tus asesores en llamas |
| SizeOf X | Zoom (X=0 a 100) |
| TerrainQuery | Coordenadas X,Y,Z de un punto (en modo examinar) |
| whattimeizit XX:XX | Establecer una hora en tu ciudad (sustituye XX:XX por una hora) |
| zoneria | Ocultar el color de las zonas sin zonificar |
| recorder | Grabar unos segundos de juego |
| WhereRUFrom X | Cambiar el nombre de la ciudad (sustituye X por lo que quieras) |
| HelloMyNameIs X | Cambiar tu nombre (sustituye X por lo que quieras) |

### HERRAMIENTAS DEL MODO DIOS

**Para acceder de nuevo al modo dios con todas las herramientas disponibles una vez has inaugurado tu ciudad, pulsa las teclas Ctrl + Alt + Mayúculas y haz clic en el botón del modo dios.**
**Si decides cambiar otra vez de modo, las herramientas volverán a ser las normales.**



**Bienvenido** a nuestra parada de los monstruos. **Si quieres sentirte como un doctor Moreau** de andar por casa, **relájate y lee.** Además de un recorrido paso a paso por la campaña individual, **te ofrecemos unos consejos generales** adaptados a las partidas multijugador **y un cóctel de ADN** y criaturas extrañas para que tengas el mejor de los ejércitos posibles.

Cargando parámetros de ADN... SUJETO #1 / SUJETO #2 Modificación estructural activa SECUENCIA COMPLETADA.............. Nueva forma de vida OPERATIVA

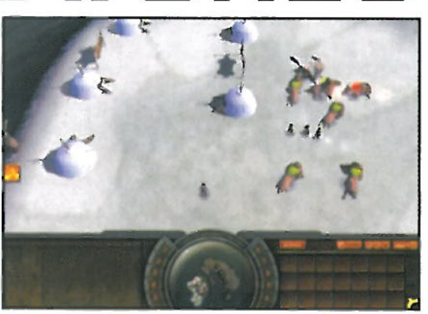
# IMPOSSIBLE CREATURES

## LA CAMPAÑA MISIÓN A MISIÓN

### MISIÓN 1
### *EXILE*

1 Pon a Lucy a recolectar el carbón situado justo al lado de tu locomotora volante mientras Rex comienza a hacerse con el ADN de los animales de la zona. Con dos bastará para cumplir los objetivos principales de la misión, pero podrás reunir hasta un total de cuatro diferentes: coyote, gato montés, puercoespín y mofeta. No te preocupes si no los encuentras. Más adelante, a lo largo del juego, los tendrás disponibles en cualquier mapa.

2 Mientras recolectas, te encontrarás con un poblado de esquimales que será atacado por varias criaturas. Tendrás que defenderlos. Para ello, Lucy deberá construir una cámara de animales. Después, usando el ADN que ha conseguido Rex, diseña un par de criaturas para combatir al enemigo. Si quieres comenzar la producción, tendrás que mejorar tu laboratorio para que tenga nivel 2. Tras defender la aldea, elimina a los animales de la zona.



**ADN A RECOLECTAR:**
COYOTE (COYOTE)
GATO MONTÉS (WILDCAT)
PUERCOESPÍN (PORCUPINE)
MOFETA (SKUNK)

## CLAVES PARA LA VICTORIA



### MÁRCATE UNA RUTINA

Los juegos de estrategia en tiempo real exigen un desarrollo rápido de tu facción. Sea en partidas para un solo jugador o en duelos entre varios usuarios, deberás ser capaz de moverte con la mayor rapidez posible. Piensa que si no atacas tú, lo hará el enemigo, así que márcate una rutina de construcción y desarrollo. Para ello debes tener clara una cosa desde el principio: ¿qué actitud quieres tener? ¿Guerra de desgaste o ataque rápido y devastador? Si optas por lo primero, defiende tu base como si la vida te fuese en ello. De hecho, te va. Si optas por lo segundo, crea unidades que exijan pocos recursos.

### EXPLORA

Conocer el mapa te servirá para varias cosas. Primera: para tener claro cuáles son los puntos débiles de tu asentamiento y reforzarlos con muros y torretas para evitar la entrada de tu enemigo. Segunda: para saber cuál es el mejor lugar para atacar al rival. Tercera: para localizar los puntos en los que hay más yacimientos de carbón. Esto es especialmente importante, porque llegará un momento en el que tu asentamiento principal (la posición en la que empiezas) se te quedará pequeño y deberás expandirte para seguir construyendo más criaturas.



### DESARRÓLLATE

Puede parecer una obviedad, pero aquí es más importante que nunca. Haz lo posible para subir el nivel de investigación cuanto antes. A mayor nivel, mayor capacidad de ataque y defensa.

### EXPERIMENTA

La espina dorsal de este juego son las criaturas. De ellas depende en gran medida tu éxito. En las partidas para un solo jugador, tal vez no

## MISIÓN 2
## RENEWAL

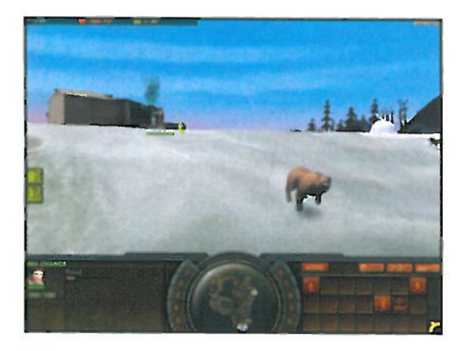
1 Nada más comenzar, serás víctima de un ataque sorpresa. Así que lo primero que tienes que hacer es mejorar el laboratorio para que tenga nivel 2, conseguir algo de carbón (coal) y construir todas las unidades que puedas para defender tu base. Después, lleva a Rex a la base abandonada, señalada en el minimapa con el típico círculo.

2 Ya en la base, conseguirás combustible para tu laboratorio. Un peón te ayudará a transportar el pesado barril de fuel hacia tu cuartel general y te ofrecerá sus servicios a cambio de protección contra las criaturas enemigas.

3 Con tu laboratorio más cerca de la base enemiga, te resultará más fácil coordinar un ataque para destruirla. Ahora ya puedes crear más peones. Ve construyendo todos los animales que puedas y hazte con la tecnología del amplificador (amplifier). Una vez hecho esto, cargar contra la base enemiga, eliminarla y superar la misión será coser y cantar.

**ADN A RECOLECTAR:**
LEMMING (LEMMING)
LOBO (WOLF)





## MISIÓN 3
## FATHERS AND SONS

1 Como en la misión anterior, empezarás mejorando el laboratorio hasta nivel 2. Después, construye unas cuantas criaturas y lleva a Lucy un poco hacia el noreste de tu base, lugar en el que se encuentra un generador de electricidad (electrical generator) que obtiene la energía de los géiseres. En ese lugar, Lucy obtendrá la información necesaria para poder construirlos. Tras esto, destrúyelos y construye el tuyo propio en su lugar.

2 Mueve a Rex y a Lucy hacia el norte por la zona central hasta que te encuentres con una torre sónica (sound beam), de la que también conseguirás la información pertinente gracias a Lucy. Cuidado con las criaturas de la torreta, que atacarán a tus héroes nada más acercarse. Lo mejor que puedes hacer es acompañarlos de un pequeño contingente defensivo.

3 Ahora manda a Rex a investigar la zona este del mapa. Allí encontrarás el laboratorio de su padre junto a unos dardos para la escopeta, ideal para defenderse de las criaturas que te ataquen. El mapa está lleno de géiseres y yacimientos de carbón. Si te quedas sin recursos, no dudes en explotar todos los que encuentres por la pantalla y crear nuevos puestos avanzados cerca de ellos, así tus peones no tendrán que moverse hasta la base para recolectarlos.

**ADN A RECOLECTAR:**
BÚFALO (BUFFALO)
CABRA (GOAT)
OSO PARDO (BROWN BEAR)
GLOTÓN (WOLVERINE).

## MISIÓN 4
## SHIP WRECK

1 Establece tu base en la orilla este de la isla y construye algunas torretas defensivas en la entrada. Desarróllate todo lo que puedas y recolecta el ADN de los animales de la zona. También tendrás que robar la tecnología de tus enemigos. Usa a Lucy para ello y hazte con la cámara acuática (water chamber) y la clínica (clinic). Gracias a eso podrás construir tus propios generadores de criaturas acuáticas.

2 Es recomendable destruir todos los edificios de Whitey. Así se enfadará y destruirá el muro de hielo que te impedía el paso por tierra a su base principal. Podrás atacar directamente su base una vez que tengas acceso a las criaturas marítimas, pero no te lo recomendamos.



tengas demasiado tiempo para experimentar con tus monstruos particulares, pero la cosa cambia en el apartado multijugador.
Si te conectas a Internet para jugar contra otros usuarios, verás que muchos de ellos lo hacen con un ejército de criaturas realmente bueno. No es una casualidad. La respuesta es sencilla: han confeccionado su ejército usando la cabeza. Para ello tienes que pensar en combinaciones de criaturas que permiten que unas se equilibren con las otras. En esta misma guía te damos un ejemplo de cómo debería ser un ejército mínimamente solvente. Pero tenlo claro: no te cortes a la hora de experimentar con el combinador (combiner), o sea, la pantalla de mezcla de dos animales.



Experimentar con las criaturas te servirá después para comprobar su efectividad en el campo de batalla. Para la lucha no hay unidades como las terrestres. Puedes usar las aéreas para explorar el mapa, pero las unidades anfibias y las puramente terrestres te darán mejor resultado en un enfrentamiento directo.



No ignores la capacidad de tus criaturas y usa sus habilidades astutamente. Por ejemplo, aprovecha siempre que puedas las bonificaciones por manada (cuando se unen más de tres criaturas de una misma clase) o la habilidad de regeneración (que recupera la salud de la criatura).

### ORGANÍZATE

Este consejo vale tanto para *Impossible Creatures* como para todos los juegos de estrategia en tiempo real. Organiza tu ejército. Usa las teclas numéricas para asignar un número a las criaturas de la misma clase. Asimismo, tendrás que llevar a las unidades de choque (con buen índice de ataque en *melée*, o lo que es lo mismo, de cuerpo a cuerpo) en la primera línea. Mientras, dedica las de ataque a distancia a proporcionarles fuego de cobertura bombardeando, por ejemplo, los edificios del rival.

3 Lo que sí debes hacer es destruir los generadores de Whitey, situados unos metros antes de su base, a la derecha. Gracias a eso, completarás las misiones secundarias de la fase. Ve después directamente a por el edificio principal, un barco laboratorio. Lanza a tu contingente de criaturas contra él y pasa a la siguiente misión.

**ADN A RECOLECTAR:**
LANGOSTA (LOCUST)
BÚHO (OWL)
OSO POLAR (POLAR BEAR)



## MISIÓN 5
## TRIAL BY FIRE

1 Ya que no puedes ir directamente a por Julius debido a las limitaciones de tu laboratorio volante, tendrás que hacer paradas en una de las islas para repostar. Tan pronto como llegues, los nativos vendrán corriendo, suplicándote ayuda porque su pueblo se encuentra amenazado y es pasto de las llamas. Detrás de todo esto se encuentran las criaturas de la maléfica Velika, secuaz de Julius, que en su afán por acabar contigo los ha puesto en peligro.

2 Apaga el fuego que amenaza a tu base y a la de los nativos. Para ayudarte, éstos te obsequian con un pez capaz de lanzar un chorro de agua por la boca. Desarrolla rápidamente a la criatura en tu laboratorio y úsala a modo de manguera. Si evitas que las llamas consuman las chozas de los nativos, conseguirás la libélula. Cerca de tu base tendrás a tu disposición animales de los que puedes recolectar el correspondiente código genético.

3 Lucy también tendrá bastante trabajo en esta misión: deberá robar la información de varios edificios y estructuras, como la cámara de aire (air chamber), necesaria para las criaturas aéreas y torretas antiaéreas (anti air towers). Con toda esta tecnología, ya puedes comenzar a robarle terreno a Velika hasta llegar a su base. Destrúyela y no te preocupes por ella. Escapará en un helicóptero, pero ya tendrás ocasión de ajustar cuentas.

**ADN A RECOLECTAR:**
CEBRA (ZEBRA)
CAMALEÓN (CHAMELEON)
JIRAFA (GIRAFFE)
MANDRIL (MANDRIL)

## MISIÓN 6
## FLYING MACHINES

1 En esta ocasión, desembarcarás en una isla volcánica repleta de nuevos animales de los que Rex deberá recolectar el preciado ADN para utilizarlo en los experimentos. Mejora tu laboratorio hasta llegar al nivel 3 ó 4 y crea unas cuantas criaturas para defenderte. Después, desarróllate y mejora tus unidades con el amplificador genético (genetic amplifier).

2 Hecho esto, crea un grupo de criaturas con capacidad para ataques a distancia, regeneración y buen índice de ataque cuerpo a cuerpo. Dirígete al centro del mapa, lugar en el que se encuentra la malvada Velika. Allí encontrarás a un piloto abandonado por Velika que debe reparar su recinto de aterrizaje y despegue. Pero hete aquí que, si le ayudas, se pondrá a tu servicio y te donará su tecnología para que puedas producir en su recinto. Tendrás que defenderlo de unos ataques aéreos y de unas criaturas que vienen por una gruta desde el otro lado de la isla.

3 Ahora que tienes el helicóptero, podrás construir un generador de criaturas al otro lado, lugar al que no tenías acceso por tierra o mar. Una vez hecho esto, empieza a construir rápidamente a tus criaturas. Cómele el terreno a Velika hasta destruir su base por completo.

**ADN A RECOLECTAR:**
HIENA (HYENA)
COBRA (COBRA)
PANTERA NEGRA (BLACK PANTHER)
GORILA (GORILLA)
CHIMPANCÉ (CHIMPANZEE)
COCODRILO (CROCODILE)

## MISIÓN 7
## A FRIEND IN NEED

1 En esta misión, tendrás que liberar a los nativos de la isla y destruir el puesto avanzado de Velika. En primer lugar, deberás establecer una posición defensiva mientras recolectas carbón, construyes todos los edificios y realizas todas las mejoras disponibles. Para esta fase te vendrá muy bien disponer de criaturas anfibias con capacidad de regeneración y que soporten el combate cuerpo a cuerpo, así como unidades con capacidad de destruir a las criaturas volantes del enemigo y que a su vez puedan moverse sin limitaciones por el agua.

2 Libera a los nativos. Cuando tengas dominados un par de yacimientos de carbón, síguelos por la playa, de tótem en tótem, protegiéndolos hasta que lleguen a sus chozas. Cada familia que rescates te obsequiará con un animal propio de su región, lo ideal para acabar con la base de Velika y terminar la misión.

**ADN A RECOLECTAR:**
PIRAÑA (PIRANHA)
MURCIÉLAGO (BAT)
ABEJA (BEE)
TORTUGA (TURTLE)



## MISIÓN 8
## THE WICKED WITCH IN THE SKY

1 Los días de Velika están contados. Rex y Lucy han llegado a la isla en la que tiene su base principal. No será un enemigo fácil de derrotar; contará con la ayuda de dos ejércitos de criaturas más el suyo propio. La fase inicial de esta misión puede cambiar mucho, ya que dependiendo de las criaturas que desarrolle el enemigo puede ser fácil... o terriblemente difícil. Recuerda que no todas las partidas son iguales: la inteligencia artificial puede variar las criaturas y en ocasiones te verás obligado a emplear una u otra táctica.

2 El caso es que Velika sabe de tu llegada y enviará pájaros observadores a tu base. Con Rex, tendrás que eliminarlos para ir ganando tiempo hasta que la propia Velika en persona te descubra, momento en el que empezarán a llegar grandes cantidades de enemigos a tu base. Será un momento duro, pero tendrás que superarlo para poder expandirte hacia el norte, llegar hasta la base de Humphrey y destruirla.

3 Intenta localizar todos los yacimientos de carbón disponibles en el mapa. Envía tropas y peones para hacerte con su control y evitar que caigan en manos enemigas. Opcionalmente, puedes eliminar a Bugsy y despejar un poco más el terreno. Cuando hayas derrotado a Humphrey, ya puedes dirigirte por el borde norte del mapa hasta coger a Velika desprevenida por la retaguardia.

4 No te fíes. La base de tu rival estará fuertemente vigilada con torretas sónicas, pero el hecho de acceder a ella por la retaguardia te facilitará mucho la tarea.

**ADN A RECOLECTAR:**
ÁGUILA (EAGLE)
HIPOPÓTAMO (HIPPOPOTAMUS)
PEZ MARTILLO (HAMMERHEAD SHARK)
RINOCERONTE (RHINOCEROS)
DRAGÓN (DRAGON)
GUEPARDO (CHEETAH).

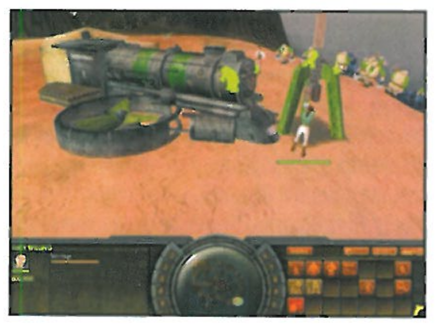


## MISIÓN 9
## *MOUTH OF THE BEAST*

1 Al comenzar esta misión, derribarán tu laboratorio, cosa que ya viene siendo tristemente habitual. Tendrás que defender lo que quede de él mientras Lucy se encarga de repararlo. Calcula unos 15 minutos de lucha sin cuartel. Podrás defenderte de varias maneras: usando sólo torretas o desarrollándote rápidamente para usar tus criaturas.

2 Si aguantas lo suficiente, Lucy reparará el laboratorio y volarás hasta lo alto de la colina para poder montar una base en condiciones.

3 Tendrás dos formas de acabar con la base de Julius. Una de ellas consistirá en destruir los generadores eléctricos que tiene esparcidos por la isla (el que más te puede costar está situado en lo alto de una montaña a la que sólo puedes acceder por aire, protegido además por torretas). La otra posible solución pasa por golpear directamente su base y acabar con el laboratorio, que no se encuentra demasiado lejos de tu base. Reúne todas las criaturas que puedas (si te decantas por esta opción) y lánzalas en un ataque directo. La estrategia es la de siempre: criaturas con ataque a distancia combinadas con otras de cuerpo a cuerpo y algunas más con capacidad para atacar desde el aire. Éxito casi seguro.



**ADN A RECOLECTAR:**
BUITRE (VULTURE)
ESCORPIÓN (SCORPIO)
ANGUILA (EEL)

## MISIÓN 10
## *INVASIÓN*

1 Ya has descubierto el lugar en el que se encuentra la factoría de ferrocarriles que sirve de laboratorio al malvado Julius. Éste tiene pensado instalar trenes en todas las estaciones del planeta y hacerse así con su control. Rex y Lucy se encargarán de desbaratar sus planes. Primero tendrás que establecer una posición defensiva, pero no lo hagas alrededor de la base, sino siguiendo hacia arriba a la derecha, lugar en el que encontrarás un segundo yacimiento de carbón. Forma un muro de espinas alrededor del nuevo yacimiento con unas cuantas torretas en el interior.

2 Julius cuenta en esta misión con cuatro secuaces que no cesarán de enviarte a sus criaturas. Son débiles, sí, pero también muy molestas. Ve eliminando a los secuaces del malo uno por uno, zigzagueando por el mapa hacia el norte. Debes tener en cuenta que cuanto más rápido destruyas las bases de los enemigos, más recursos podrás aprovechar de ellas.

3 También puedes decantarte por la guerra de desgaste, pero es desaconsejable: el tiempo de partida, ya de por sí largo, se volvería insoportable. Después de destruir la última de las bases, situada casi en el extremo noreste del mapa, podrás atacar a Julius con ciertas garantías y destruir su estación.

**ADN A RECOLECTAR:**
HORMIGA (ANT)
TORO (BULL)

## MISIÓN 11
## *PROOF*

1 Al comienzo de esta misión, Rex y Lucy discuten acaloradamente. Ella se pone a buscar a los nativos de la isla y desaparece. Rex tendrá que encontrar a Lucy siguiendo sus huellas por toda la isla. Lo primero que tienes que hacer es poner la muralla de espinas en el lado norte de la base. Después, ve colocando torretas sónicas detrás de la barrera y comienza a desarrollarte.

2 Un método rápido y sencillo para derrotar a tus enemigos es darles donde más les duele, o sea, atacar su sistema de recolección de recursos. Crea unidades aéreas con camuflaje y mándalas a los yacimientos que todavía siguen libres (previa exploración del mapa, claro). El enemigo enviará peones constantemente a las bases libres, lo que hará que se quede sin recursos, mientras la barrera que has construido se hace cargo de las unidades de ataque de los malos.

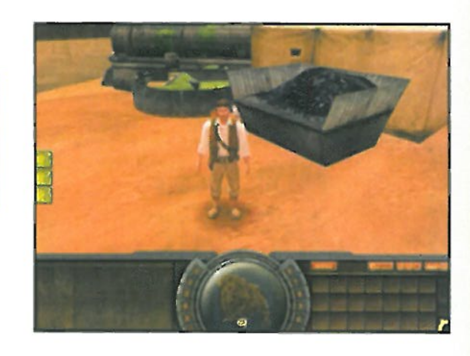
3 Expándete hacia el noreste e instálate en los dos yacimientos de carbón de la zona. Con estos recursos, crea más unidades y dedícate luego a seguir las huellas de Lucy. No te olvides de llevar a Rex debidamente protegido. Primero llegarás a una granja abandonada, después a un pueblo y más tarde hasta el extremo noreste del mapa. Continúa por otro pueblo abandonado y finalmente llegarás al sureste, lugar en el que darás con Lucy y el último nativo de la isla. Así finaliza la fase.

**ADN A RECOLECTAR:**
ARMADILLO (ARMADILLO)
MANTIS (MANTIS)
LEONA (LIONESS)

### TRUCOS

SI QUIERES HACERTE LAS COSAS UN POCO MÁS FÁCILES, NO TIENES MÁS QUE UTILIZAR ALGUNO DE ESTOS TRUCOS. PARA PODER INTRODUCIRLOS, DEBES ABRIR LA CONSOLA DURANTE EL JUEGO PULSANDO Ñ.

**CHEAT_BUILDINGS**
**ACCESO A TODOS LOS EDIFICIOS**
**CHEAT_COAL(9999)**
**AÑADIR 9999 UNIDADES DE CARBÓN**
**CHEAT_ELECTRICITY(9999)**
**AÑADIR 9999 UNIDADES DE ELECTRICIDAD**
**CHEAT_RANK**
**AUMENTAR DE RANGO**



## MISIÓN 12
## *THE GOOD DOCTOR*

1 Ahora es el turno del doctor Ganglion. Su base se encuentra al norte de tu posición, en una colina fuertemente protegida y



de difícil acceso, todo lo contrario que la tuya. Lo más complicado será establecer una posición defensiva decente, porque las criaturas de Ganglion llegarán en masa y te dificultarán la tarea.

2 En un principio, con unas torretas será más que suficiente, pero a medida que el ejército de Ganglion vaya mejorando, las torretas no servirán de nada, así que véndelas y comienza a invertir los recursos en la producción de unidades de choque. Si Rex se acerca a cualquiera de tus criaturas, podrá darles bonificaciones. Deja a tu héroe en el laboratorio y siempre que sea posible acércalo al grueso de tu ejército.

3 También puedes considerar la opción de recoger con tu helicóptero criaturas de artillería y dejarlas en lo alto de alguna colina o en cualquier otro lugar desde el que pueden bombardear las líneas de Ganglion. Los recursos escasean, así que expándete tan pronto como sea posible. En esta ocasión, también podrás recolectar carbón con el helicóptero siempre que destruyas, obviamente, las torretas antiaéreas que defienden el yacimiento de la zona oeste. Recuerda que si no vas a explotar ningún yacimiento, tendrás que dejar alguna unidad defendiéndolo. Con ello evitarás que el enemigo se haga más fuerte.

4 Avanza por el río hacia la base de Ganglion, destruyendo sus cámaras generadoras de criaturas.

5 En caso de que te veas apurado de recursos, vende las estructuras que no utilices. Recuerda que cuando llegues a la base del doctor, tendrás que ascender por un cañón, rodeado de un puñado asequible de torretas. Sube hasta la cima, destruye la base de Ganglion y prepárate para la sorprendente escena no interactiva.

**ADN A RECOLECTAR:**
TIGRE (TIGER)
SAPO (TOAD)
CAMELLO (CAMEL)
RATA (RAT)

## MISIÓN 13
## THE GATE

1 Aterrizas en una isla con una gran puerta en el centro. Al otro lado de la misma, hay una nueva base de Julius que deberás destruir. Recoge lo más rápido que puedas el ADN de la orca (orc). Te será de mucha utilidad en esta misión. Crea un muro de espinas alrededor de la base y coloca las torretas de rigor.

2 Julius te atacará con criaturas gigantes, así que usa a Rex siempre que puedas: en este momento es la unidad más poderosa contra este nuevo grupo de enemigos. Una vez hayas creado un ejército, toma la base del noroeste. Presta atención a los yacimientos de carbón que no utilices y vigílalos con criaturas aéreas con camuflaje. Cuando los enemigos dejen de atacarte, habrá llegado el momento de jugar tus bazas.

3 Destruye el controlador de criaturas situado en la base al sur de la tuya. Con esto te harás con el control de las criaturas gigantes. Después de acabar con esta base, puedes continuar tu camino hacia el cuartel general de Julius por la parte trasera del gran portón. Usa las criaturas gigantes (aparte de tu ejército, claro) para destruir absolutamente todas las estructuras del enemigo y acabar así la misión.

**ADN A RECOLECTAR:**
ORCA (ORC)

## MISIÓN 14
## THE ISLAND OF CRAZIES

1 Prepárate para uno de los comienzos más duros del juego. Haz llegar a Rex a la cámara del antídoto antes de que pasen 15 minutos o el héroe morirá. Si todavía no has aprendido a desarrollarte rápido, esta misión te costará mucho más de lo que piensas. Tienes que crear el mayor número de unidades posibles en el menor tiempo posible.

2 Si piensas construir muchas unidades de bajo nivel para ahorrar tiempo, olvídate. Las unidades de nivel uno o dos ya no aguantan frente a los enemigos que te harán frente en esta misión. Pero hay truco, y éste consiste en usar el botón de pausa y dar todo tipo de órdenes con el crono congelado. Mientras no corre el tiempo puedes crear unidades, edificios y ordenar a tus criaturas que hagan una u otra cosa. Con esto optimizarás mucho mejor el tiempo de construcción y desarrollo.

3 A falta de cinco minutos para que expire el tiempo, las unidades dejarán de obedecer a Rex a causa del veneno, así que tendrás que apresurarte y seguir con la misión.

4 Cuando ya hayas destruido el depósito, monta un par de barreras para impedir el paso al ejército de Julius mientras les disparas con las unidades de largo alcance y las torretas sónicas. Luego deja que tu enemigo se desgaste hasta que se quede sin recursos para producir más unidades mientras tú explotas varios yacimientos de carbón al mismo tiempo.

5 Si te ves con las suficientes fuerzas y material como para organizar un ataque, no dudes en hacerlo. En caso de que te derroten, siempre te quedará más carbón para dar vida a nuevas criaturas. Recoge el ADN de la ballena, que resulta ser, aunque parezca mentira, prácticamente la mejor unidad del juego. Tan buena es que con ella y todo tu ejército podrás destruir el laboratorio de Julius sin muchos problemas.

**ADN A RECOLECTAR:**
TIBURÓN BLANCO (WHITE SHARK)
ELEFANTE (ELEPHANT)
BALLENA (WHALE)



## MISIÓN 15
## SEEDS TOWN

1 Tras la traición del doctor Ganglion, llegarás a la isla principal del malvado Julius. Al comienzo de la misión, tendrás un puñado de unidades que usarás para defenderte mientras te desarrollas hasta el nivel 5 y construyes los edificios de rigor. Es la hora de la batalla final.

2 Si sigues el borde derecho del mapa hasta el extremo noreste, encontrarás una base fácil de proteger y con abundantes recursos. De paso, elimina la cámara regeneradora que el enemigo tiene por esos lares. De lo contrario, te puede llegar a dar problemas en el futuro. Justo un poco más al norte de tu base, encontrarás otro asentamiento, esta vez del doctor Ganglion. Éste será tu primer objetivo, así que pon rumbo a su base y destrúyela completamente.

3 Si consigues eliminarla, parte de la misión, quizás la mitad, estará completada. A partir de ahora, las cosas serán mucho más sencillas. Separando la base de Julius de la de Ganglion hay un puente que deberás proteger a toda costa. Desde este lugar debes lanzar todos tus futuros ataques al campamento de Julius. Podrás expandirte por ambos lados de la fortaleza y aprovechar así los abundantes yacimientos de carbón.

4 También puedes aguantar en el puente, sin moverte un ápice de tu posición, hasta que Julius se quede sin recursos. Pero si lo haces, asume que el proceso será lento y altamente costoso. Nosotros optamos por lo de siempre, amasar un gran número de fuerzas, de ataque a distancia y de cuerpo a cuerpo, y lanzarlas en tropel hacia el enemigo. Estrategia simplona sí, pero que te servirá para aniquilar al enemigo y acabar, de paso, este entretenido juego.

# NUESTRO EJÉRCITO PARTICULAR

No es, ni mucho menos, el ejército perfecto; pero sí que te puede dar buenos resultados. Esta combinación de criaturas podría ser ideal para hacer frente a otros usuarios en partidas multijugador. Está basada en el máximo número de criaturas diferentes permitida por ejército, es decir, nueve. Las criaturas están ordenadas en nivel ascendente, de menor a mayor.

## LOBOLEÓN

**Nivel 1**

Muy útil al inicio de las partidas con varios usuarios. Es rápido y posee numerosas habilidades como el camuflaje (camouflage), detección de unidades ocultas (keen sense), la regeneración de vitalidad (regeneration) y la bonificación de caza en grupo (herding).



## SALTALOBO

**Nivel 2**

Esta combinación de lobo y langosta asimila el poder destructivo de este último insecto a cambio de pocos recursos. Preferiblemente, úsalo a modo de refuerzo del Loboleón. Es útil a la hora de rematar al contrario después de someterlo a un ataque masivo.



## PEZPARDO

**Nivel 2**

Artillería de nivel 2 que, gracias a la velocidad del guepardo, puede llegar rápidamente a la zona de batalla. Úsalo como apoyo o como cebo para sacar al enemigo de su base. Tiene poca vitalidad y muere fácilmente.



## AGUILEÓN

**Nivel 3**

Muy barato. Posee uno de los campos de visión más amplios de cuantas criaturas pueblan el juego. Perfecto para espiar a tus contrincantes. Asígnale la función de no atacar nunca, ya que es muy débil en el nivel que lo vas a usar.



## CHIMPAMBUITRE

**Nivel 3**

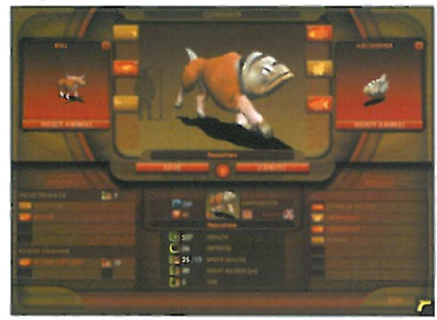
Bombardero de bajo coste y buenas habilidades, como la caza en grupo con más de tres unidades de esta clase. Su habilidad de frenesí (frenzy) le permite infligir mayor daño a cambio de sacrificar índice de defensa. Ojo, sus ataques dañan a todas las criaturas adyacentes.



## PESCATORO

**Nivel 4**

Otra pieza clave de nuestro ejército. Puede lanzar grandes bombas de agua con la boca para provocar daños masivos tanto a edificios como unidades rivales. Puede moverse también por tierra a una velocidad más que aceptable.



## DRANGOSTA

**Nivel 4**

Aunque no posee demasiada vitalidad, ofrece una amplia gama de posibilidades gracias a su poder de regeneración, ataque venenoso (poison) o destrucción de muros (ranged attack). Muy buena defensa. De las mejores unidades en cuanto a relación calidad-precio.



## ORCAMALEÓN

**Nivel 5**

Se trata de una unidad lenta y pesada que posee camuflaje y capacidad de regeneración. Muy bueno para atacar en gran número (gracias a la potencia de sus ataques con lengua) y eficaz a la vez que discreto si usamos su habilidad de camuflaje. Puede moverse por el agua.



## ELEFANGOSTA

**Nivel 5**

La unidad más poderosa de nuestro ejército en el combate cuerpo a cuerpo. Cuenta con un gran número de ventajas, como cargar (charge attack), regeneración o un bonus defensivo cuando hay más de tres unidades juntas. Tiene también alto grado de defensa, vitalidad y daño.



# Shadow of Memories

Sí, **es un juego corto**. Pero **su dificultad puede resultar endemoniada**, sobre todo por esos saltos continuos al pasado y **por la cantidad de** pequeños **secretos** que esconden las calles de Lebensbaum. Así que **aferra el digipad y nuestra guía** de navegación por el tiempo **y zambúllete** en las sombras.

## Introducción

1 El juego no puede empezar de manera más dramática. Recorres las calles de Lebensbaum, una aldea perdida del interior de Alemania, cuando una sombra se te acerca por la espalda para asestarte una mortal puñalada. Aún no has empezado a jugar y ya estás muerto. Despertarás en una extraña sala repleta de objetos psicodélicos y con una voz de ultratumba hablándote desde la distancia. Un ser llamado Homunculus te ha ofrecido una segunda oportunidad: viajarás treinta minutos hacia el pasado para ver si encuentras la manera de evitar que te asesinen de nuevo.

2 Tras la conversación, recoge el digipad del suelo y abandona la sala cruzando la puerta situada al final de las escaleras. Vuelves a recobrar el conocimiento, aunque en esta ocasión lo harás



en el interior de una muy concurrida cafetería. Después de hablar con Dana, la bella camarera, sal al exterior. El digipad empezará a brillar, así que llega el momento de realizar tu primer viaje al pasado.

3 Pulsa Mayúsculas y aparecerá ante ti un mapa de la ciudad. Tienes que dirigirte a la casa del alquimista. Allí tendrás una reveladora conversación con una misteriosa pitonisa. Para evitar que te maten de nuevo, debes rodearte de gente para que el asesino no pueda actuar con impunidad. Es decir, que se trata de convencer a tres personas para que se reúnan contigo en la plaza del pueblo a una hora concreta.

4 En los alrededores de la plaza, encontrarás a una madre y una hija que pasean juntas y a una viejecita. Las tres aceptarán gustosas la propuesta de reunirse contigo en unos minutos. Utiliza de nuevo el digipad y regresa poco antes de que te asesinen. Ve todo la rápido que puedas a la plaza del pueblo y reúnete allí con las tres mujeres anteriormente citadas. Al verte con compañía, el asesino no se atreverá a acercarse.

## Capítulo 1

1 Tras hablar de nuevo con la pitonisa, sal a la calle, abre el mapa del pueblo y ve al bar Zum Ei. El edificio está siendo pasto de las llamas. Dirígete hacia el grupo de curiosos que presencian el incendio y habla con el niño que está en el suelo llorando. Te pedirá que intentes salvar a su abuelo, que ha quedado atrapado en el interior del edificio. Elige la respuesta"El fuego es demasiado grande. Es muy peligroso" y regresa rápidamente a la plaza.



2 Acércate al malabarista y éste te lanzará un huevo con una carta en su interior. En ella se te sugiere que te hagas con un objeto metálico para protegerte. Olvida por ahora la carta y vuelve al edificio en llamas. Habla de nuevo con el chico y elige la respuesta "Sí, lo intentaré". En cuanto entres en el edificio, arderás como una falla. Usa el digipad y vuelve al momento antes de que se iniciase el fuego. Acércate a la casa y ahuyenta al niño para evitar que provoque el incendio por accidente. Por último, utiliza el digipad y regresa al futuro para certificar que, en efecto, no hay incendio.

## Capítulo 2

1 Dana, la camarera de la cafetería, se te acercará para entregarte una piedra preciosa de color rojo. En cuanto le digas que no es tuya, te regalará un mechero que sí debes aceptar. Tras unos segundos de flirteo, alguien te disparará desde detrás de un frondoso árbol cercano. Por suerte, allí está el amigo Homunculus para resucitarte y llevarte de vuelta al instante en el que empezabas a flirtear con Dana.

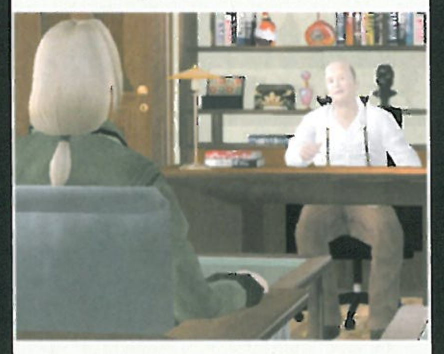
2 Ve de nuevo a la plaza del pueblo, habla con Dana y utiliza el digipad cuando se active. Esta vez vas a retroceder un poco más que de costumbre, en concreto, hasta el año 1500, el final de la Edad Media en la rural y atrasada Alemania. Y te llevas a Dana contigo, aunque haya sido por accidente. Ya en los albores del siglo XVI, serás testigo de cómo una muchedumbre increpa a una chica llamada Margarette únicamente por su forma de vestir.



3 Para ahuyentar a la muchedumbre enfurecida, asústales utilizando el mechero o el móvil. Tras hablar con Margarette, acompáñala a casa y conocerás a su madre y su hermano. En cuanto salgas, ve a la plaza y habla con el jardinero que está plantando el árbol tras el que, cinco siglos más tarde, se esconderá tu futuro asesino. Todo intento por hacerle desistir de que lo plante resulta infructuoso, ya que él sólo recibe ordenes de su señor. Olvida por ahora al jardinero, utiliza el mapa y dirígete a la panadería. Recoge la escalera que hay en la fachada del edificio y ve a la puerta sur del pueblo.

4 Haz un par de intentos de convencer al portero de que te deje pasar. Cuando se niegue por segunda vez, entrégale la postal con la vista de la ciudad de Karl Franssen. Encima de la puerta de la mansión hay un sello de piedra con el emblema familiar. Utiliza las escaleras para apoderarte de él y, a continuación, regresa a la plaza. Entrega el emblema al jardinero y comunícale que "El señor quiere que plantes flores". Ya sólo te resta regresar a tu época y comprobar que el árbol desde donde te dispararon en otra vida es ahora una bonita jardinera llena de flores.

## Capítulo 3



1 Mientras te diriges al museo, un jarrón cae sobre tu cabeza haciendo que mueras de nuevo. Homunculus está a punto de perder los nervios contigo, tu tendencia a morir una y otra vez le exaspera. Aun así, está dispuesto a devolverte a la vida por cuarta vez. De nuevo en la calle, recibirás una llamada del señor Eckart, que quiere hablar contigo. Abre el mapa y ve al museo. Ya en el interior del mismo, cruza la puerta de enfrente, sube por las escaleras situadas a la izquierda de la pantalla y entra por la puerta de la izquierda.

2 Llegarás a la oficina del señor Eckart, que hablará contigo largo y tendido y después te entregará un antiguo libro sobre alquimia. Sal de su despacho y fíjate en la imponente galería de cuadros que cuelgan de la pared de las habitaciones del pasillo de la izquierda. Luego vuelve al piso inferior. Cuando estés a punto de abandonar el museo, Homunculus hará acto de presencia. A su pregunta, elige la alternativa "¿Me puedes dar alguna prueba?" y serás transportado a principios de los años 80.

3 Homunculus te ha dejado sin la energía necesaria para usar el digipad, así que debes encontrar unidades de energía nuevas o quedarás atrapado en los 80 para siempre. Tendrás una conversación con Eckart, que ahora es mucho más joven y acaba de ser padre. Después, sigue avanzando por la calle de la derecha y no tardarás en encontrar la energía que necesitas. Utiliza el digipad y regresa a la época actual. Después de hablar con Homunculus, vuelve al despacho del señor Eckart y háblale de su hija. Éste se alarma y rompe accidentalmente el jarrón que acabó con tu vida al inicio del nivel.

## Capítulo 4

1 A los pocos instantes de empezar el episodio, serás apuñalado de nuevo por la espalda. Tras la resurrección de costumbre, utiliza el digipad y retrocede en el tiempo hasta el año 1902. Habla con el antepasado de Eckart y recomiéndale que convierta su mansión en un museo. Entusiasmado con la idea, te invitará a entrar en su casa. Allí conocerás a su hija Sybila. Ésta se dará cuenta de que tu chaqueta está rota y querrá coserla. Dásela y ponte el disfraz de malabarista que hay encima de una de las sillas.

2 Recoge también el extraño huevo que hay encima de la mesa y luego pide una sartén a Sybila. Como, por desgracia, no tiene ninguna, debes seguir buscando un objeto metálico que te salve de la futura puñalada. Utiliza el digipad y regresa a la época actual. Consulta el mapa y vuelve a la plaza de pueblo.

3 Cuando tu yo pasado se te acerque, dale el huevo con las indicaciones de lo que debe obtener para evitar que le asesinen. De nuevo en el año 1902, descubrirás al ponerte el traje cosido por






Sybila que hay una sartén escondida en el interior del mismo. Utiliza el digipad, regresa al año 2001 y, sin perder ni un segundo, utiliza la sartén. El asesino intentará acabar con tu vida pero la sartén hará las veces de chaleco y saldrás intacto del apuñalamiento.

## Capítulo 5

1 Empiezas el capítulo con un hambre atroz. El único lugar del pueblo en el que puedes encontrar comida en condiciones es el bar Zum Ei. Consulta el mapa y dirígete allí. No obstante, alguien se las ingeniará para envenenarte la comida y hacer que mueras de nuevo. Después de volver a la vida, utiliza el digipad y vuelve a desplazarte al año 1902.

2 Dirígete al museo y habla con el antepasado de Eckart. Cuando te pregunte si prefieres que cree un museo o una biblioteca respóndele: "Pienso que una biblioteca es mejor". Entra en la casa y luego ve a la primera habitación a la izquierda. En su interior, está Sybila. Habla con ella y prométele que le traerás un gatito para que se divierta. Sal de la habitación, utiliza el digipad y regresa a la época moderna.

3 Echa mano del mapa y ve a la librería. Entra por la primera puerta a la izquierda y luego ve a las estanterías situadas al final de la sala. Allí encontrarás un libro que explica cuál es el antídoto para el veneno que te ha causado la muerte al inicio del nivel. Sube por las escaleras hasta el despacho del señor Eckart y pídele que te dé un gatito para regalar a Sybila. Ya con el gatito en tu poder, utiliza el digipad y vuelve al año 1500.

4 El alquimista puede ayudarte a encontrar un antídoto para el veneno. No obstante, su casa ha sido destruida y hay un enorme perro guardián que bloquea la entrada. Para ahuyentar al perro, utiliza el mapa y dirígete hasta la carnicería. Habla con la propietaria y ella te dará unos restos de carne. Regresa hasta la casa del alquimista, entrega los restos de carne al perro y éste despejará la entrada de la casa.

5 Ya en el interior de la casa y tras un breve y extraño encuentro con Homunculus, hazte con la llave que hay en el suelo. Utiliza el digipad y retrocede en el tiempo hasta poco antes de que explotase la casa del alquimista. Vuelve a entrar y accede al sótano. Tras hablar con el alquimista y contarle lo de la explosión, sube por las escaleras. Encontrarás a Margarette la chica que salvaste de ser linchada por una multitud en el segundo capítulo.

6 Habla con ella y te entregará el antídoto. Mientras acompañas a Margarette a entregar unas ropas, te cruzarás con Dana. Aunque vayas tras ella, perderás su rastro. De nuevo en casa de Margarette, tendrás la opción de contarle que eres su descendiente. Si le dices "Creo que puedes ser un ancestro mío", tendrás la opción de ver los finales A, B1, B2, y C. En cambio, si le dices "Oh, nada", podrás ver los finales D y E. Tras acabar la conversación, Margarette te entregará un peine. Luego vuelve a recurrir al digipad para volver a la actualidad. Antes de que el veneno haga efecto, abre el inventario y bébete el antídoto.

## Capítulo 6

1 Mientras contemplas el cartel de una película, serás atropellado por un coche. Homunculus te devolverá la vida para situarte de nuevo frente al extraño cartel, pero esta vez utiliza el digipad y viaja al año 1980 antes de ser atropellado. Allí conocerás a Oleg, el director de la película que viste anunciada en el cartel. Cuando te pregunte qué tipo de película crees que debe hacer, dile sucesivamente: "¿Sobre viajes en el tiempo?", "¿Para descubrir la causa de su propia muerte?" y "¿Y qué me dices de una historia de amor?".

2 Una vez finalizada la conversación, el director te entregará un antiguo reloj





con forma de huevo. Utiliza el mapa y ve a la biblioteca. Antes de llegar, oirás un disparo y verás a Homunculus con el hijo de Eckart en brazos. Sigue avanzando y verás morir a Miriam, la mujer de Eckart. Utiliza el digipad y retrocede unos minutos, los suficientes para avanzar en dirección al museo un poco antes y poder avisar a Miriam del peligro que le acecha.

3 A pesar de tus advertencias, la mujer seguirá su camino sin hacerte el menor caso y volverá a fallecer. Los aldeanos intentarán retenerte, porque creen que tú eres el culpable del asesinato. Deberás recurrir al digipad para zafarte de su acoso. Mientras te encuentres flotando en el limbo, Homunculus te advertirá de que es imposible cambiar el destino de los demás y que te concentres en cambiar únicamente el tuyo.

4 Ya en el futuro, volverás a mirar de nuevo el cartel cinematográfico, aunque en esta ocasión ahí estará Oleg para evitar que el conductor del coche te atropelle. Antes de finalizar este capítulo, recibirás una llamada de Eckart. Quiere que le devuelvas el antiguo libro de alquimia y para ello te cita en la torre que hay al lado de la biblioteca.

## Capítulo 7

1 Utiliza el mapa y dirígete a la torre. En cuanto accedas a la torre, la puerta de salida quedará bloqueada. Sube por las escaleras hasta la última planta y encontrarás una cuerda en el suelo. Hazte con ella y sube a la azotea. En cuanto des unos pasos por la barandilla, alguien te empujará al vacío y, cómo no, morirás de





nuevo. Otra vez aparecerá Homunculus y te dará la oportunidad de evitar el fatal destino que te acecha en cada capítulo y tras cada esquina.

2 Nada más regresar a la torre, utiliza el digipad y dirígete a la noche anterior a la última vez que te asesinaron. Tras comprobar que la puerta de la torre está cerrada, regresa a las calles del pueblo y hazte con una unidad de energía. Utiliza el digipad y vuelve al año 1902. Allí quizás encuentres la llave para abrir la puerta de la torre. Irás a parar directamente al interior de la casa de Sybila. Ni se te ocurra salir al exterior o te encontrarás a ti mismo, con lo que fallecerás en el acto.

3 Coge la unidad de energía del suelo y entra por la puerta de la izquierda. En una de las paredes, hallarás un pequeño armario que contiene la llave de la torre. Ya en el recibidor de la casa, intenta abrir las puertas. Tras comprobar que todas están cerradas, vuelve a la calle. Regresa a la torre y coge la nueva cuerda que hay en el suelo.

4 Ata la cuerda, utiliza el digipad y viaja a la noche anterior a la de tu último asesinato. Sube a la azotea y dirígete hacia la cuerda situada al otro extremo antes de que el cronómetro llegue a cero. Eckart reconocerá en una reveladora conversación que fue él quien te empujó cuando estabas en la azotea de la torre. Eso sí, niega haber sido él el responsable de los otros asesinatos.

## Capítulo 8

Llegamos por fin a los seis finales alternativos. Recuerda que los finales A, B1, B2 y C sólo son posibles si previamente le has dicho a Margarette que ella es tu antepasada.

### FINAL A

1 Nada más iniciar el nivel, utiliza el digipad y vuelve al año 1580. Utiliza el mapa y dirígete hasta la tienda de



fotografía, ahora propiedad de un pintor. Cuando te dispongas a entrar en la tienda, aparecerá Dana y te reconocerá. Tras la conversación, te hará entrega de la piedra preciosa de color rojo. Accede al interior de la tienda de pintura y habla con el pintor.

2 Cuando te pregunte si tienes algo interesante que contarle, contesta "Sobre los cuadros en que se van a inspirar para hacer la estatua". Utiliza el mapa y dirígete a casa del alquimista. Ve al sótano y entrégale la piedra roja. Tras la conversación, abandona el sótano y verás cómo el alquimista ordena a sus dos hijos, Margarette y Hugo, que abandonen la casa, ya que experimentar con la piedra roja puede resultar muy peligroso. Luego utiliza el digipad para aparecer diez días antes de que empiece el experimento.

3 Entra en la casa del alquimista y hallarás una arcaica máquina del tiempo. Sal de la casa y utiliza el digipad para regresar a la época actual. Recibirás una llamada de Hugo, que ha viajado a 2001 construyendo una máquina basada en el digipad y quiere que te dirijas a la plaza del pueblo para reunirte con él. Allí encontrarás a Hugo amenazando a Margarette y pidiendo que le traigas a Homunculus para que pueda acabar con él.

4 Es en este momento cuando Hugo te revelará que ha sido él quien te ha intentado asesinar infinidad de veces. Utiliza el digipad y ve al año 1980. Consulta el mapa y pasa por debajo del puente situado en la calle Hauptstr. Unos metros más adelante, en un pequeño parque, hallarás a Homunculus apoyado en un árbol. Después de hablar con él, utiliza el




digipad y regresa a tu presente. Camina hacia la casa del alquimista, habla con la pitonisa y serás testigo del epílogo "oficial" del juego.

### FINAL B1

1 Cuando viajes al año 1584, dirígete a la casa del alquimista en vez de a la tienda de pinturas. Una vez hecho esto, dirígete, esta vez sí, a la tienda de pinturas y habla con Dana. Repite todo lo acontecido en el final A, pero en la última etapa, en lugar de visitar a la pitonisa, ve a la plaza y habla con Hugo.

### FINAL B2

1 Repite todo lo hecho en el final A. Cuando Hugo te pida que le traigas a Homunculus, utiliza el mapa y dirígete a la casa del alquimista para ver a la pitonisa. Ella es Helena, la madre resucitada de Margarette y Hugo. Tras la conversación, regresa a la plaza y habla con Hugo.

### FINAL C

1 Repite todo lo hecho en el final A. Cuando Hugo te pida que le traigas a Homunculus, utiliza el digipad y viaja al año 1584. Dirígete a la casa del alquimista. En el sótano de la misma, serás testigo de la muerte de Hugo. Utiliza el digipad para asistir a este otro final posible en el presente y en la plaza del pueblo.

### FINAL D

1 Similar a los finales A, B y C. Cuando encuentres a Dana en la tienda de pinturas, dile que se quede en el año 1584. Cuando Hugo te pida que le traigas a Homunculus, viaja hasta el año 1584, dirígete a la casa del alquimista y quema sus notas. Para finalizar, regresa al presente.

### FINAL E

1 Cuando hables con Dana en la tienda de pinturas, dile que regrese contigo al presente. Al principio, ella se negará, así que regresa al presente y dirígete a la cafetería. El local está cerrado, pero hallarás una nota del propietario destinada a Dana. Regresa al año 1584, ve a la plaza del pueblo y encontrarás a Dana apoyada en una pared situada a la izquierda del ayuntamiento.

2 Entrega la nota a tu camarera preferida y, esta vez sí, decidirá regresar contigo al presente. Tras traerla de vuelta a tu época, regresa al año 1584 y repite todo lo acontecido en el final A.

3 Cuando Hugo te pida que le traigas a Homunculus, retrocede otra vez a 1584 y ve a la casa del alquimista. Camina hasta el sótano y convence a Margarette para que vaya contigo al presente. Si lo logras, ya sólo te falta disfrutar del mejor final de los seis posibles.




Aunque **los trucos sigan siendo un bien escaso** (muchas **novedades** de lujo **se editan sin un mísero código** que introducir en la consola correspondiente), **no faltan desarrolladores dispuestos a** darnos facilidades y **ofrecer** un poco de divertida **carnaza**.

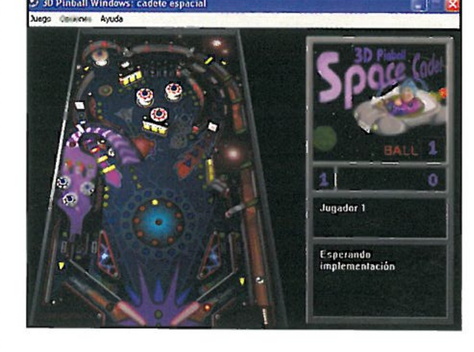
# UNREAL II: THE AWAKENING

Dirígete al menú de opciones de juego y configura el teclado eligiendo la tecla que desees utilizar para activar la consola. Durante la partida, actívala y pulsa **Enter**. Después escribe **BeMyMonkey** para activar los trucos. A continuación, puedes introducir cualquiera de los siguientes códigos. Si quieres desactivarlos, escribe de nuevo **BeMyMonkey**.

| Código | Efecto |
|---|---|
| ChangeSize X | Variar el tamaño del jugador (sustituye X por un número) |
| DamageNPCs X | Variar el daño de los personajes no jugadores (sustituye X por un número) |
| SetMyHealth X | Variar el nivel de salud del jugador (sustituye X por un número) |
| HurtMe X | Dañar al jugador (sustituye X por un número) |
| Difficulty X | Cambiar el nivel de dificultad (X=1 o 2) |
| ToggleTimeDemo | Activar/desactivar información sobre el tiempo transcurrido |
| God | Modo Dios |
| AllAmmo | Munición para todas las armas |
| FearMe | No te disparan |
| Fly | Volar |
| Walk | Desactivar el modo volar |
| SloMo X | Variar la velocidad del juego (X=0 a 100) |
| SetJumpZ X | Variar la potencia de los saltos (sustituye X por un número) |
| ToggleInfiniteAmmo | Activar/desactivar munición ilimitada |
| ToggleReloads | Activar/desactivar el disparo secundario ilimitado |
| ToggleInvisibility | Activar/desactivar la invisibilidad |
| Teleport | Teletransportarse al lugar donde apuntas |
| NextLevel | Pasar al siguiente nivel |

# 3D PINBALL: CADETE ESPACIAL

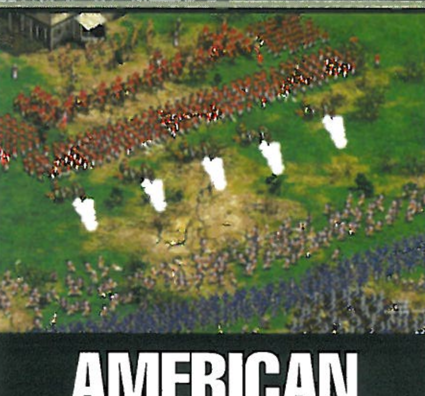
Si eres usuario de Windows XP, seguro que has dedicado algún que otro rato a disfrutar del pinball que incorpora este sistema operativo. A continuación, te ofrecemos algunos trucos con los que pulverizarás todos los récords.




**1. Durante el juego, escribe 1max para obtener una bola extra.**

**2. Para conseguir bolas ilimitadas, hay que iniciar el juego y esperar a que aparezca el mensaje "Esperando Implementación". Hecho esto, escribe bmax y pulsa F4 para ir al modo de pantalla completa. Una vez allí, tendrás bolas nuevas cada vez que pierdas la que estás jugando.**

**3. Para activar el pozo gravitatorio, escribe gmax justo antes de iniciar la partida.**



# AMERICAN CONQUEST

Durante el juego, pulsa **Enter** para introducir los siguientes códigos (es importante diferenciar entre mayúsculas y minúsculas):

| Código | Efecto |
|---|---|
| Viewall | Ver todo el mapa |
| VICTORY | Ganar el nivel |
| Baki | Aumentar en 5.000 todos los recursos |

# RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Abre la consola con la tecla ° (a la izquierda del 1) e introduce los códigos en la consola.



| Código | Efecto |
|---|---|
| GodTeam | Los miembros de tu unidad son invencibles |
| God | El personaje que controlas es invencible |
| GodHostage | Los rehenes son invencibles |
| GodAll | Los miembros de tu unidad y los rehenes son invencibles |
| FullAmmo | La munición de todas las armas es de 999 |
| Ghost | Permite atravesar las paredes |
| Walk | Desactiva el modo Ghost |
| PlayerInvisible | Invisibilidad |

# ¡¡LO ÚLTIMO PARA TU MÓVIL!!

TONOS VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES

## LOGOS

Envía un mensaje al **5077** con la clave **PCLOGO** (espacio) y la marca de tu móvil.
Ej: pclogo siemens



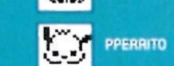


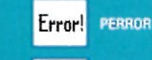

## MiNiLOGOS

Envía un mensaje al **5077** con la clave **PCMiNi** (espacio) y la marca de tu móvil.
Ej: pcmini pcaracol









PANTIFAZ · PELEFANTE
PCOMECOCO · PRANA
PABEJA · PCHIN
PALTEROFILIA · PLUNA
PCARA1 · PKITTY
PGUSANO · PBATMAN
POVEJA · PPERRITO
PGOOFY · PDELFIN
PACI · PBADBOY
PDJ · PERROR
PCAFE · PCARACOL
PGOOL · PCOCHE

## ¡¡¡PONL@ A 100!!!

¡¡DISFRUTA MÁS DEL SEXO CON TU PAREJA!!

**Para triunfar con ELLA** envía la clave **CALOR36** al **5077**

**Si quieres triunfar con ÉL** envía la clave **CALOR35** al **5077**

PONL@ A CIEN: Precio del SMS 0,90€. VÁLIDO PARA TODOS LOS MÓVILES.

## CHAT-SMS ¡LIGA DESDE TU MÓVIL!

**¿Te gustaría contarme tus fantasías?...Envía**

**TANYA al 5099** SI ERES CHICO
**MARCO al 5099** SI ERES CHICA

Precio del SMS 0,90€. VÁLIDO PARA TODOS LOS MÓVILES

## TONOS

Envía un sms al **7788** con la clave **TMTON** (espacio) **marca del móvil** (espacio) **código del tono**
Ej: tmton nokia 1655

Precio del SMS 0,90€

| | |
|---|---|
| 1655 | Morenita/UPA Dance |
| 1747 | No me llames iluso/La Cabra Mecánica |
| 1673 | Mola Mazo/Camilo Sesto |
| 1568 | Die another day/Madonna |
| 1112 | Te dejo Madrid/Shakira |
| 1338 | Toda la noche en la calle/Amaral |
| 1348 | Sereno/Miguel Bosé |
| 1106 | Get the party started/Pink |
| 1408 | Demonios/Estopa |
| 1733 | Hombres/Fangoria |
| 1728 | La Alianza/Carlos Jean |
| 1343 | Cuando tú vas/Chenoa |
| 1374 | Sobe son/MSM |
| 1376 | James Bond BSO/Moby |
| 1727 | Beautiful/Christina Aguilera |
| 1305 | Sí/Bunbury |
| 1447 | No te rindas/Alex Ubago |
| 1402 | Shrek BSO/Smash Mouth |
| 1371 | Necesito amar a esa mujer/David Civera |
| 1732 | Anglia/DJ Marta |
| 1731 | Todo mi Amor/Paulina Rubio |
| 1346 | Soy yo/Marta Sanchez |
| 1358 | Chihuahua/Dj Bobo |
| 1287 | Mi gente/Lucrecia |
| 1291 | Te aviso, te anuncio/Shakira |
| 1347 | Points of autority/Linkin Park |
| 1288 | Eso de saber/Revolver |
| 1292 | Tan sólo tú/Nek |
| 1300 | Viva el amor/Loona |
| 1296 | Hero(Spiderman)/Chad |
| 1189 | Sin miedo a nada/Alex Ubago |
| 1335 | In my place/Coldplay |
| 1334 | Arrepentido/Sober |
| 1333 | A través de mi ventana/Lydia |
| 1284 | Alguien que te quiera/M2M |
| 1238 | Qué pasa/Orishas |
| 1248 | A Dios le pido/Juanes |
| 1110 | Wrong Impression/Natalie Imbruglia |
| 1107 | Baila sexy thing/Zucchero |
| 1167 | Están lloviendo estrellas/C. Castro |
| 923 | Djobi, djoba/Gipsy kings |
| 825 | Guantanamera/Celia Cruz |
| 1714 | El señor de los anillos/The Urukti |
| 1441 | Rage against the machine/Matrix |
| 1402 | Smash Mouth/Shrek BSO |
| 1395 | Mouline rouge/Christina Aguilera |
| 1382 | El Padrino/Ennio Morricone |
| 1377 | Los Angeles de Charlie BSO |
| 1296 | Spiderman/Shad and Josey |
| 833 | La Pantera Rosa/Mancini |
| 1134 | ET/ John Williams |
| 799 | El dia de la bestia/Defcon dos |
| 798 | Sex,drugs and rockandroll/Airbag |
| 716 | A lo loco/Milagro de P.Tinto |
| 714 | Torrente/Apatrullando la ciudad |
| 1431 | Tell it to my heart/Kelly Lorenna |
| 1645 | Mad house/Into the groove |
| 1445 | The Turtles/Happy together |

## MINILOGO+NOMBRE

Envía un SMS al **5077** con la clave **PCNOM** (espacio) **nombre que quieras** y **código del minilogo**





CALAVERA · 3ALIENS · 3YING · CIRCUL
GEMELOS · HOJAMARI · DEPFUT
CORAZON · COMECOCO · CHIN
ESTRELLITA · CARA1 · RANA




EJ: PCNOM DANI3YING

## PIROPOS

Si quieres que no deje de pensar en tí... envíale un buen piropo.

**Envía un mensaje al 5077 con la clave PYROPO**

€0,90/sms. Válido para todos los móviles y compañías

Hola me llamo Susana, tengo 23 años y me gusta salir por la noche para conocer gente. Si te gusta salir y más te espero. Envía **SUSANA** al **7747**

Anita, 24 años, de Madrid, le gusta la moda y la House Music, busca peña de amigos/as que tengan las mismas pasiones. Si quieres charlar, envíame el mensaje **ANITA** al **7747**

Carol, 19 años, Zaragoza. Cree en el amor y por eso busca a un chico de su edad y más para iniciar conversaciones. Envíame **CAROL** al **7747**

Aladina, 22 años, Valencia, busca amigos para tomar unos finitos por la playa. Si quieres charlar un rato, envíame **ALADINA** al **7747**

Reggina, 18 años, italiana, busca su media naranja a través de su móvil. Si tu también, buscas tu pareja, envíame el mensaje **REGGINA** al **7747**

Vanessa, 29 años, Bilbao, Hincha del A. Bilbao y soltera, busca amigos para ver los partidos de su equipo. Para conocerme, envía **VANESSA** al **7747**

Marcela, diversión por el móvil como nunca te imaginaste. Envía **MARCELA** al **7747** y disfruta conmigo.




## Consigue Las Mejores FRASES PARA LIGAR



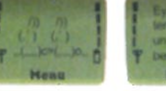
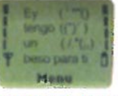
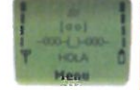

**Envía un sms al 5077 con la clave LIGANDO**

## MENSAJES ANIMADOS

Precio del sms €0,90. Válido para Nokia: 3210, 3310, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 8810,8850, 3330, 5210, 5510, 7650, 6310, 3410.

Envía un mensaje al **5410** con la clave **PCDIN** (espacio) CATEGORÍA

¡Recibirás divertidos sms animados para enviárselos a tus amigos! Las categorías son: AMOR, VARIOS, ADULTOS.

EJ: PCDIN ADULTOS · EJ: PCDIN AMOR · EJ: PCDIN VARIOS

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas@bigfoot.com






# F1 A LA ESPAÑOLA

## Arranca el campeonato virtual de F1 2002






**Los primeros entrenamientos han demostrado que el nivel es muy parejo.**




Coincidiendo con el inicio de la temporada 2003-2004, un grupo de aficionados españoles ha organizado un campeonato virtual de Fórmula 1. Gracias a la edición 2002 del juego de Electronic Arts, los participantes podrán competir en recreaciones de los circuitos una semana después de que se disputen las pruebas del campeonato real. Este ligero desfase temporal se debe a que se pretenden configurar las mismas condiciones climáticas para hacerlo lo más realista posible. Está previsto que el campeonato se inicie el 16 de marzo y las plazas para correr en alguno de los 22 automóviles participantes están completas, aunque todavía es posible ocupar una como piloto en reserva.
Puedes obtener toda la información sobre el campeonato y el proceso que hay que seguir para inscribirse en http://trleague.cjb.net/ o bien mandando un e-mail a danifalco@telefonica.net. Entre los requisitos básicos, destaca ser capaz de bajar de 1h 26'000'' en el circuito de Mónaco. Deseamos que este campeonato tenga un gran éxito y que aficionados a otros juegos se animen a desarrollar iniciativas similares.

# LA APUESTA ON LINE DE SEGA

## Legacy Online llevará la compañía japonesa a la Red

Sega va a ofrecer amplio apoyo a todos los desarrolladores que contribuyan a llenar de contenido el portal Sega.com. La compañía nipona les ofrecerá la posibilidad de usar sus herramientas SNAP (Sega Network Application Package) de juego en Internet y colaborará en la instalación y mantenimiento de servidores.
El primer título que se va a beneficiar de estas medidas es *Legacy Online*, conocido como *Star Peace* cuando se distribuyó por primera vez en nuestro país. La verdad es que no entendemos por qué han elegido un juego que ya fue lanzado previamente (y sin excesivo éxito), pero el caso es que los jugadores podrán probarlo de manera gratuita antes de su lanzamiento oficial, momento en el cual pasará a costar 9,95 dólares mensuales.



***Legacy Online* es un juego de estrategia en el que harás negocios en una ciudad futurista.**






# BLIZZARD SE DESESPERA

## La compañía adopta medidas extremas contra los tramposos

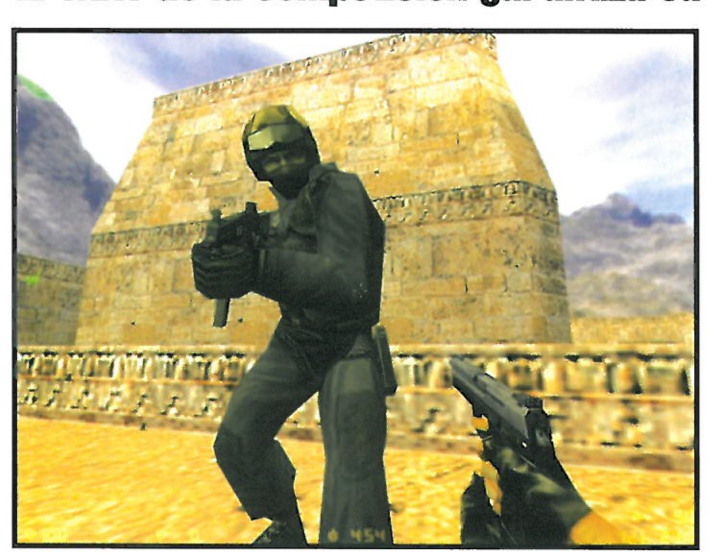


*Warcraft III* no ha tardado en sufrir los mismos males que el resto de juegos de Blizzard, con lo que la compañía californiana ha dado un paso más en su política de tolerancia cero con los jugadores que hacen trampas en sus servidores on line.
La última medida ha consistido en anular 1.000 claves de *Warcraft III* que habían sido usadas por varios usuarios a la vez para jugar en battle.net, con lo cual se han suspendido de forma permanente unas 2.000 cuentas. Con éstas, ya son 27.000 las cuentas anuladas y 16.000 las claves de CD deshabilitadas este último mes por trampas diversas relacionadas, en general, con el uso de programas ilegales para sacar partido de sus juegos. Así que ya sabes, si no quieres dar por perdido el dinero invertido en este juego, más te vale jugar limpio.

**Blizzard no descansará hasta acabar con las trampas.**

# LA CS-LEAGUE LLEGA A SU FIN

## El éxito de la competición garantiza su continuidad



Cerca de 500 jugadores han participado en la tercera edición de la CS-League, organizada por la ULEO (Unión de Ligas Españolas Online). Como colofón, se ha reunido en Madrid a los clanes finalistas para enfrentarlos en una final intensiva que ha durado tres días.
Los premios en metálico han sido de cierta importancia, ya que en ambas categorías (LAN e Internet) el clan ganador se ha embolsado la friolera de 1.000 euros y el segundo clasificado 500 euros. Los premios menores incluyen lotes de periféricos cedidos por las compañías patrocinadoras. Para más información sobre el desarrollo del torneo y su lista de ganadores, recomendamos una visita a la página www.uleo.net.

**¿Te perderás la próxima edición de la CS-League? Tú mismo.**

# REMEMBER WHEN

## Ghost'n'Goblins vuelve con coartada on line

Los más veteranos se acordarán sin duda de *Makaimura*, juego clásico conocido en nuestro país como *Ghost'n'Goblins*. Pues bien, Capcom y Game Factory han anunciado que en primavera del año que viene van a lanzar un título de rol masivo on line basado en el simpático universo *Ghost'n'Goblins* y que usará motor Renderware 3D.
Habrá once tipos de personajes distintos a elegir, que podrán desempeñar las siguientes profesiones: caballero, arquero, vampiro, luchador, hombre-bestia u hombre-dragón. Aunque el juego va a ser compatible con varias plataformas, seremos los usuarios de PC los primeros en disfrutarlo.



# SACUDIDAS GALÁCTICAS

## Earth & Beyond presenta misiones encadenadas



**Ve buscando un grupo de fieles compañeros que te ayuden en tus misiones.**



**Las misiones de asignación automática te harán explorar nuevos lugares.**

Los jugadores de *Earth & Beyond* van a poder disfrutar por fin de una serie de misiones encadenadas que les ayudarán a conocer mejor el trasfondo sociopolítico del juego. Estas misiones darán una gran cantidad de puntos de experiencia a los jugadores y requerirán del trabajo conjunto de varios personajes del mismo nivel. Una interesante novedad es que va a implementarse un sistema de asignación automática de misiones. En cualquier momento del juego, podrá aparecer un mensaje proponiendo al jugador un objetivo concreto, y éste dispondrá de 30 minutos para aceptarlo o no. Estas misiones reportarán muchos puntos de experiencia, se desarrollarán en puntos muy diversos del mapa global del juego y podrán ser muy variadas, desde el rescate de naves a búsqueda y captura de enemigos pasando por todo tipo de tareas de protección, escolta y transporte.

# BIENVENIDOS A CASA, JUGONES

## Nace la mayor plataforma de juegos de España

Terra Games (http://games.terra.es) es el nuevo punto de referencia para los jugadores españoles. En el nuevo portal encontrarás todos los elementos necesarios para el disfrute de tus juegos. Dividido en tres modalidades de contratación distintas, que van desde la gratuita a una con cuota mensual de 6 euros, tendrás la posibilidad de acceder a rankings individuales, competiciones de los juegos más punteros, reserva de salas de juego y herramientas de gestión y administración de clanes.




# CLANES DE LA RED

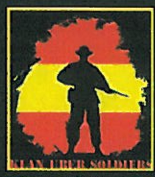
### CLAN ||NsN||




Una vez más, tenemos que activar el modo de traducción simultánea para descubrir que ||NsN|| significa Never Say No. Y no es ningún capricho que el nombre de este clan sea en inglés, ya que en sus filas hay tanto jugadores españoles como del resto de Europa. Su juego es *Soldier of Fortune II* y juegan a él en los servidores de Clan Base (www.clanbase.com). Si quieres unirte a ellos (buscan jugadores nuevos), pásate por el canal de IRC #clan-nsn del servidor irc.quakenet.org.

www.clan-nsn.com

### CLAN FALLEN RONINS




Los Fallen Warriors llevan ya dos años jugando juntos. Su especialidad son juegos on line como *La Prisión*, *Ultima Online* o *DAOC*, pero tienen decidido poner toda su experiencia al servicio del futuro *Star Wars: Galaxies*. Su filosofía es bien sencilla: la amistad y la cooperación ante todo. No estaría de más que te pasaras por su página web, ya que tienen una sección de noticias llena de novedades relacionadas con *Star Wars: Galaxies*, además de un canal de IRC y un foro.

www.omi-x.com/fallenronins

### KLAN UBER SOLDIERS

Un clan pequeño pero matón, especializado en juegos de acción en primera persona como *Quake III: Arena*, *Unreal Tournament 2003* o *Soldier of Fortune II*. Aunque reivindican un juego algo añejo como *Blood 2: the Chosen*, tienen depositadas todas sus esperanzas en *Quake IV* y *DOOM 3*. Y sí, buscan nuevos miembros. Si te gustan los mismos juegos y crees que sería buena idea unirse a los Uber Soldiers, puedes hacerlo visitando su página web o bien mandando un e-mail a ricardines_69@hotmail.com.

es.geocities.com/uber_klan

**Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es**




# COUNTER STRIKE 1.6

## La nueva versión saca partido del programa Steam

Cuando Valve mueve ficha, **la red de redes tiembla**. Cada nueva puesta al día de *Counter Strike* despierta una expectación inusitada, y esta 1.6, **que está en fase beta**, incorporará una herramienta que puede **facilitarnos mucho la inmersión en las partidas.**

Por S. Sánchez

La versión 1.6 de *Counter Strike* va a ser uno de los primeros juegos en incorporar el programa Steam. Gracias a esta sencilla herramienta (que sigue en periodo de pruebas), los jugadores dispondrán de una forma de contactar unos con otros similar al MSN Messenger o ICQ y un gestor de descargas y buscador de servidores.

Una vez instalado, el programa permanece activo en la barra de herramientas. Tras darte de alta (cosa que te llevará unos pocos segundos, basta con que des un nombre de usuario y una dirección de correo electrónico), puedes acceder a la opción de juegos. Por ahora, sólo son compatibles con esta tecnología los juegos de Valve y algún mod como *Counter Strike*. Lo mejor de todo es que simplemente haciendo doble clic sobre el juego que sea, éste se actualiza automáticamente a la última versión, con lo que muchos jugadores van a ahorrarse la búsqueda de nuevas versiones o posibles problemas de compatibilidad.



**Demos la bienvenida a una interfaz adaptada al siglo XXI. Ya tocaba.**

En el caso que nos ocupa, debemos actualizar primero nuestra copia de *Half-Life* y luego hacer lo propio con *Counter Strike*. Una vez realizado esto, el juego entrará en la nueva ventana de servidores, mucho más fácil de utilizar que la de won.net y más rápida. Resueltos los trámites previos, ya podemos acceder a uno de los servidores disponibles y empezar a jugar.



**Pasará algo de tiempo antes de que se aprenda a usar correctamente el escudo.**

### Las cosas más fáciles

De hecho, Steam es sobre todo una herramienta para que puedas jugar on line de la forma más cómoda posible. Pero también es uno de aquellos programas "sociales" que te permiten localizar a tus amigos en la Red, mandarles mensajes o unirte de forma automática a la partida en la que estén jugando.

La nueva versión de *Counter Strike* comparte una de las virtudes de Steam: un diseño funcional, moderno y nada ostentoso. La pantalla de menú es de una elegante simplicidad: una imagen en el fondo y dos botones, uno en cada una de las esquinas inferiores de la pantalla. Los botones incluyen un menú desplegable similar al del botón de Inicio de Windows. El primero da acceso a la opción de servidores de *Counter Strike* y permite crear uno o unirse a cualquiera de los existentes. El segundo es


No es de las mejores recreaciones de vegetación que hemos visto, pero cuela.


Los rifles Galil y FAMAS, al detalle.

el del programa Steam y sus opciones.

Una vez en el juego, comprobarás que el aspecto de los menús también ha sido ligeramente modificado. Más trascendentes parecen los cambios que tienen que ver con la aparición de nuevas armas y del escudo balístico que supuestamente tenía que estrenar *Counter Strike: Condition Zero.* Estos nuevos elementos modificarán las combinaciones numéricas que los jugadores experimentados usaban para comprar sin perder tiempo haciendo la selección con el ratón.

**El escudo balístico no va a proporcionar a los antiterroristas ninguna ventaja especial**

En concreto, los terroristas disfrutarán de un nuevo rifle de origen israelí llamado Galil. Las fuerzas antiterroristas, además del escudo balístico, tendrán el FAMAS francés. Por lo que se ha podido probar en la beta de la versión 1.6, el Galil va a convertirse en una de las armas estrella del juego: es bueno, bonito y barato. Su precisión y potencia son superiores a las del AK-47 y costará unos míseros 2.000 $. Más dudoso es el futuro del FAMAS. Será algo más barato (2.250 $) que el M4A1 pero menos potente. Permite disparar automáticamente cortas ráfagas de tres disparos, lo cual no tiene mucho sentido en *CS.*

El escudo balístico ha tenido una gran aceptación entre los jugadores que han estado jugando con la versión de pruebas, aunque su éxito dependerá de la capacidad de los jugadores para explotar todo su potencial y aprender a usarlo para cubrir varios jugadores a la vez. Su principal problema es que llevarlo te obligará a limitar tu armamento a una simple pistola. Pulsando el botón de disparo secundario, el personaje colocará el escudo de frente y se cubrirá. Si se agacha, el escudo le cubrirá por completo. El problema es que esta nueva herramienta de combate no resiste explosiones de granadas y no permite disparar mientras la utilizas. O sea, que no va a proporcionar a los antiterroristas ninguna ventaja especial.


## Mapa ingrávido

Otras dos novedades de interés van a ser el aumento del daño causado por las pistolas Glock y la superior eficacia de las granadas de humo, que ahora crearán una cortina más densa y que durará más tiempo.

Ya en el terreno de los mapas, Aztec e Infierno han sido modificados muy ligeramente para hacerlos más jugables, pero la gran novedad es la aparición de un mapa llamado Airstrip. Como su nombre indica, se trata de una pequeña pista de aterrizaje situada en la selva y sus alrededores, los hangares y otras instalaciones. Es una novedad de interés, ya que viene a cerrar la boca a aquellos que decían que el motor de *Half-Life* era incapaz de recrear un entorno complejo al aire libre. Aunque el resultado no es espectacular, sí que tiene un nivel superior al del resto de mapas de juego. Veremos si los jugadores aprecian su diseño y posibilidades tácticas y lo convierten en uno de los más jugados.

Eso es todo. Sí, visto lo visto, no parece que la versión 1.6 de *Counter Strike* vaya a pasar a la historia por el número de novedades sustanciales que aporta. Pero al menos la recordaremos por ser la que introdujo el programa Steam, una herramienta cuyo futuro está por definir pero que, sin duda, hace que jugar a *Counter Strike* resulte más cómodo y fácil.


Las granadas de humo crean ahora densas cortinas de larga duración.




# Z·O·N·A UNDERGROUND

**Bienvenido a una nueva cita** con el mejor software lúdico gratuito **que circula por la Red**. Este mes, **presentamos cinco juegos que rescatan fórmulas** de principios de los 80 para traerlas a nuestros días **con gráficos en alta resolución y sonido de lujo**. Y todo en menos de 4 MB.

Seguro que la cuesta de enero te tiene tieso. Y seguro también que no estás dispuesto a hipotecarte el hígado para adquirir un juego comercial. Pero no desesperes, porque siempre hay formas baratas, alternativas y honestas de saciar tu apetito lúdico. Basta con que estés predispuesto a abrir las puertas de tu criterio a un tipo de software distinto, poseas una conexión a Internet decente y algo de paciencia a la hora de descargar pequeños archivos. Pocas veces obtendrás tanto por tan poco.

Hace un par de meses, te hablábamos en esta sección de cinco títulos semicomerciales (shareware) que ofrecían la posibilidad de jugar una pequeña porción del juego. Este mes, exploramos el territorio vecino del freeware repasando cinco títulos completos que podrás disfrutar gratis de la primera a la última pantalla. Para realizar esta selección hemos dado relevancia a dos factores: la calidad global del producto y que se ejecuten de manera satisfactoria en cualquier tipo de PC.

En el caso de que lleves varios lustros en esto de los videojuegos, la mayoría de los títulos aquí expuestos despertarán en ti algún que otro recuerdo nostálgico. Casi todos son versiones de juegos aparecidos en los difuntos ordenadores Commodore 64 y Apple II, las dos vetustas máquinas que se disputaban el liderazgo del videojuego doméstico en los 80, cuando los escasos PC existentes ocupaban habitaciones enteras. Al final, el C64 se llevó el gato al agua y se mantuvo durante más de siete años como la máquina estándar para jugar. Si deseas profundizar algo más en la historia de estos dos legendarios ordenadores, no dejes de visitar (www.oldsoftware.com /history.html) en el caso del C64 y (http://apple2history.org/) en el caso del Apple II.

## ISLAND WARS




| | |
|---|---|
| **GÉNERO:** | Acción |
| **DESARROLLADOR:** | Interaction Studios |
| **WEB:** | www.interactionstudios/islandwars.php |
| **TAMAÑO:** | 1,8 MB |







A veces los juegos más adictivos son aquellos que ofrecen una mecánica sencilla y un ritmo de juego dinámico. Quedó patente años atrás con *Tetris* y *Arkanoid* y ahora lo vuelve a poner de manifiesto *Island Wars*. La creación de Interaction Studios reproduce casi bit por bit lo que ya ofrecía el añejo juego *Weather Wars*.

El juego consta de una serie de combates en los que manejas de forma sucesiva un aeroplano y un cañón situado en una pequeña isla. En el primer caso, de lo que se trata es de destruir las palmeras situadas en la isla a base de sucesivos vuelos rasantes. En el segundo, manejarás el cañón y deberás intentar derribar el aeroplano antes de que destruya las palmeras.

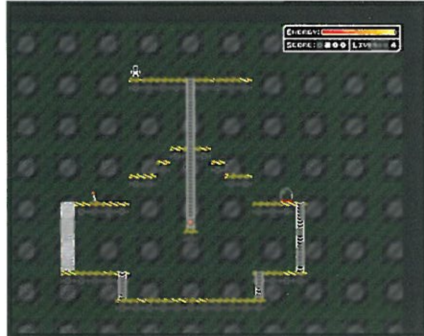
Para añadir algo más de variedad al asunto, los desarrolladores han añadido un tercer tipo de duelo en el que se enfrentan dos aeroplanos en un apasionante combate aéreo. La competición se desarrolla a lo largo de un número determinado de días y vence quien disponga de más puntos acabado el periodo de juego. Hasta ahora, las opciones para más de un jugador se limitan a dos personas jugando en el mismo compatible, pero en futuras versiones se podrá jugar vía LAN e Internet. El resto del lote incluye un control intuitivo, una IA que te pondrá en muchos apuros y una presentación muy agradable, con efectos sonoros acertados y gráficos al estilo de los dibujos animados.

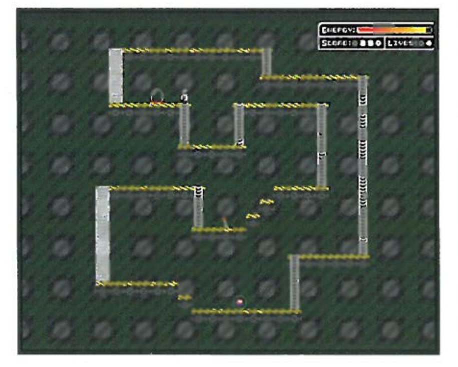


# ASTROMAN




| | |
|---|---|
| GÉNERO: | Puzzles |
| DESARROLLADOR: | Radiant Entertainment |
| WEB: | www.freewebz.com/radian/ |
| TAMAÑO: | 3,11 MB |



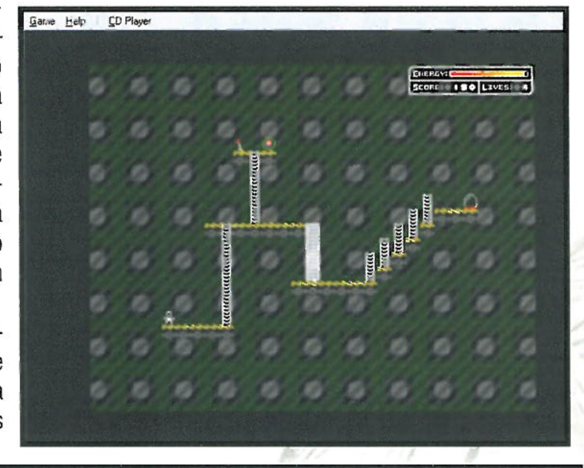


Una propuesta que te obligará a utilizar hasta el último gramo de materia gris. *AstroMan* basa su mecánica en uno de los juegos de los que más versiones se han hecho, *Lode Runner*. Diriges a un pequeño astronauta y debes llevarle a la salida del nivel. Ello implica desplazarse constantemente por inmensas escaleras, activar la palanca que abre la puerta de salida y recoger todo tipo de potenciadores en un tiempo muy limitado.

El juego de Radiant Entertainment incluye una serie de cachivaches que te harán la vida más fácil: interruptores para incapacitar al enemigo, teletransportadores que permiten recorrer en un instante grandes distancias o almohadillas que amortiguan el impacto en caso de que saltes de un piso a otro.

La mayoría de los niveles exhiben un diseño inteligente y ofrecen el suficiente juego como para entretener durante horas. Por último, cabe destacar que *AstroMan* ofrece la posibilidad de escuchar tus CD de música predilectos mientras exploras cada una de sus pantallas.




# CHROMIUM B.S.U.

DATOS

| | |
|---|---|
| GÉNERO: | Acción |
| DESARROLLADOR: | Podium Games |
| WEB: | www.podiumgamaes.nety |
| TAMAÑO: | 1,61 MB |

No hay mes en que no aparezca algún que otro matamarcianos de interés. El que nos ocupa es de mucha calidad y tiene la curiosidad de manejarse exclusivamente con el ratón. El experimento funciona y la nave se desplaza por la pantalla con una asombrosa precisión. Por lo demás, nada que no se haya visto en clásicos como *Nemesis* o *R-Type*. O sea, toneladas de armamento, espectaculares enemigos y variedad de potenciadores.

6



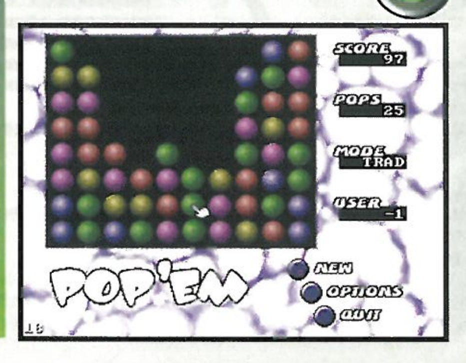
# POP' EM




| | |
|---|---|
| GÉNERO: | Puzzles |
| DESARROLLADOR: | Free Lunch Design |
| WEB: | www.freelunchdesign.com |
| TAMAÑO: | 490 K |

Otro juego de minimalista fórmula y adictivo desarrollo. La mecánica es muy similar a la del rey de la simplicidad, el legendario *Tetris*. En resumidas cuentas, se trata de unir todas las piezas del mismo color y forma para que éstas desaparezcan. A mayor número de piezas eliminadas simultáneamente, mayor puntuación. *Pop'em* ofrece cuatro modos de juego distintos y la posibilidad de configurar el aspecto de las piezas a gusto del consumidor. Sencillo y funcional.

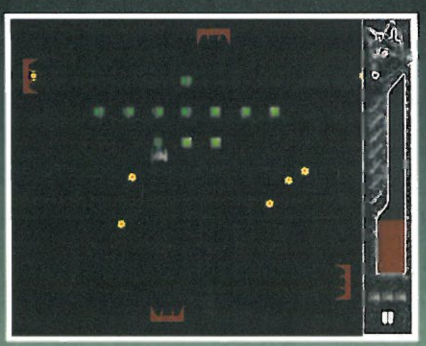
5




# SOLARWOLF 1.1




| | |
|---|---|
| GÉNERO: | Puzzles/Acción |
| DESARROLLADOR: | Pygame |
| WEB: | www.pygame.org/shredheat/solarwolf/ |
| TAMAÑO: | 1,8 MB |



Un juego que mezcla sabiamente los mejores elementos de *Pac-Man* y *Q-Bert* para ofrecer un interesantísimo híbrido de acción y puzzles. A lo largo de un total de 48 niveles, deberás ingeniártelas para recoger con tu nave todos los cubos de colores que hay esparcidos a lo largo y ancho de la pantalla. Todo ello en una carrera contra el reloj y mientras evitas los proyectiles que te disparan unas naves enemigas deslizantes. Altamente adictivo.

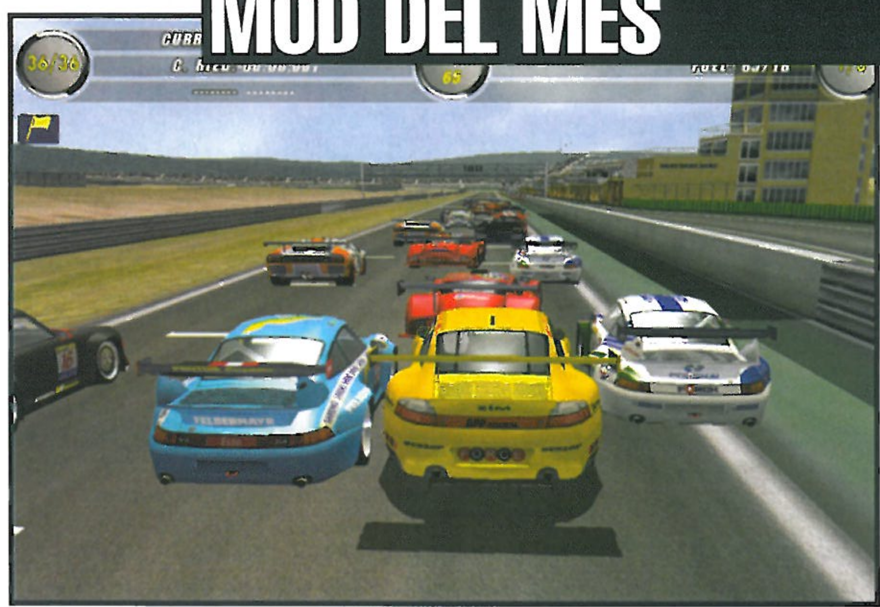
6



## MOD DEL MES

¿Querías **un mod que no fuese de acción**? Pues aquí tienes **uno de carreras**. Y de un nivel muy alto. **Una de las mejores conversiones** totales que pueden encontrarse en la Red **no exige pegar ni un triste tiro**. Basta con quemar neumático y pasmarse.

Por S. Sánchez



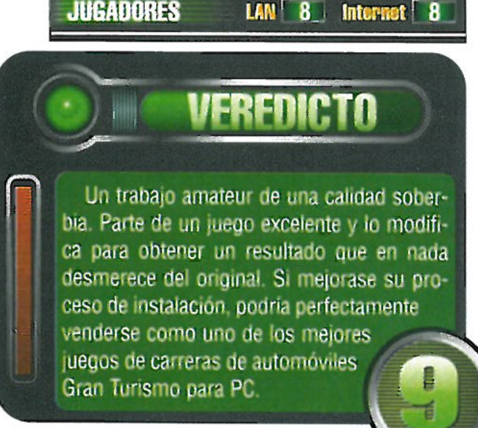
# GT RACING 2002





FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| GÉNERO | Carreras |
| WEB | www.simmods.com |
| JUGADORES | LAN 8 Internet 8 |



VEREDICTO

Un trabajo amateur de una calidad soberbia. Parte de un juego excelente y lo modifica para obtener un resultado que en nada desmerece del original. Si mejorase su proceso de instalación, podría perfectamente venderse como uno de los mejores juegos de carreras de automóviles Gran Turismo para PC.

9

GT *Racing 2002* es una modificación de *F1 2002*, juego de careras de Electronic Arts. Para jugarlo, debes tener el juego original en tu disco duro y embarcarte después en un engorroso proceso de instalación que requiere, sobre todo, paciencia.

En primer lugar, debes descargar los 265 MB del mod. Cuando abras el archivo, verás que tarda una eternidad en aparecer la pantalla de instalación, dado que el paquete es descomprimido antes de abrirse en una carpeta temporal sin que se te avise de ello. Después se te pedirá que localices dos archivos que se encuentran en la carpeta donde has instalado *F1 2002*.

Acabada la instalación, es recomendable reiniciar y seleccionar 16 bits de color en el monitor. Por último, debes localizar el archivo .exe de *GTR 2002* en la carpeta de *F1 2002* para iniciar el mod. En algunos casos se abre sin problemas. Si te sale un mensaje de error, bastará con que insistas un par de veces para que el juego arranque.

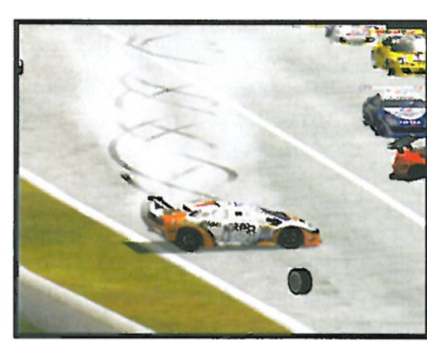
Si todo va bien, accederás al vídeo de presentación del mod y al posterior menú de creación del perfil de tu piloto. Aquí empieza lo bueno: el juego de Fórmula 1 se ha transformado por completo en un juego de carreras en el que los automóviles Gran Turismo son los protagonistas. Los menús conservan el diseño de *F1 2002*, pero con un cambio de colores e imágenes de fondo.

### Flamante pulcritud

Lo más importante, sin embargo, es el gran trabajo realizado con los coches que se pueden elegir. Son 27, y su modelado es muy superior al de la mayoría de los juegos de carreras que pueden encontrarse en las estanterías de las tiendas. Y es que además todos tienen su propia aerodinámica, modelo de suspensiones, frenos y cuatro marcas distintas de neumáticos a elegir.

A los circuitos que incluía *F1 2002* se han añadido nuevos, incluido el Ricardo Tormo de Valencia. Hasta el último de los detalles ha sido tenido en cuenta, las cabinas tienen un acabado de lujo y los sonidos varían en función de la perspectiva que se use.

En cuanto a opciones de carrera, se conservan todas las que ofrece *F1 2002*, ya sean pruebas aisladas o campeonatos divididos en categorías especiales para coches de este tipo. El modo multijugador funciona perfectamente y es fácil encontrar partidas creadas en Internet de gente que usa este mod. Lo único que por ahora no se ha tenido en cuenta es la opción de escuela de pilotos.

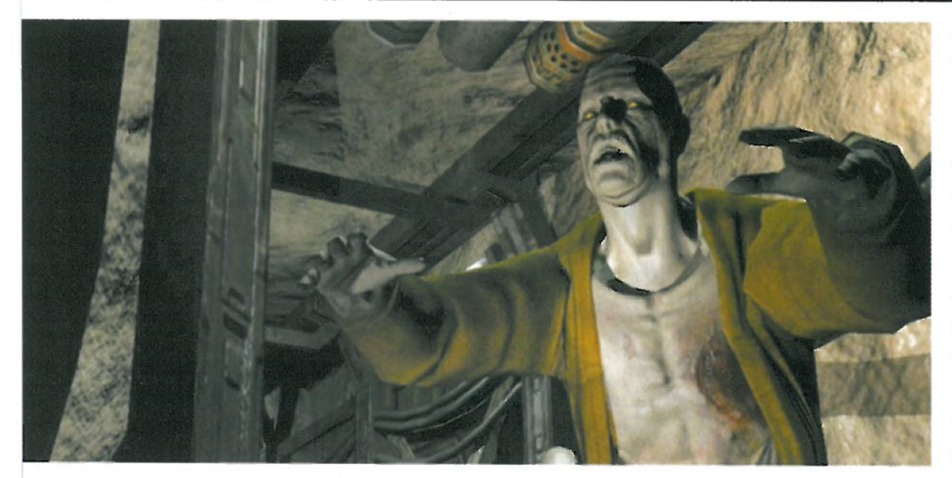


**Accidente espectacular a la salida de boxes.**




# CARMACK SE MOJA

## El programador apuesta por tarjetas basadas en NV30



John Carmack, jefe de programación de id Software, ha vuelto a dar su opinión sobre qué tarjetas gráficas de última generación le sacarán mayor rendimiento a su *Doom III*. La nueva apuesta del célebre programador es el procesador NV30, sobre todo por sus controladores, que permitirán ejecutar el juego en cinco modos distintos. Eso asegurará una velocidad de ejecución algo mayor a las tarjetas que utilicen este procesador.
Aun así, las diferencias entre el NV30 y el RV300 de ATI son casi inapreciables. Carmack indicó también que no le convence que las nuevas tarjetas GeForce FX ocupen dos ranuras ni el ruido que hace su sistema de refrigeración, detalles que deberán mejorar los fabricantes que basen sus tarjetas en el flamante NV30.

# LA DDR2 SE RETRASA

## La producción masiva se prevé para 2005

Los fabricantes de la nueva memoria DDR 2 (PC4800) no piensan producirla de forma masiva hasta entrado el año 2005. La razón de este retraso es que no creen que los fabricantes de placas base se estén dando prisa en apostar por este tipo de memoria y que apenas hay chips controladores preparados para manejarla. En este momento, los fabricantes están más centrados en desarrollar controladores para la DDR a 400 MHz. Intel, por ejemplo, prevé la introducción de sus chips controladores para este tipo de memoria durante el segundo trimestre de este año (el Springdale para PC de sobremesa y el Canterwood para servidores).
Todo apunta a que la DDR a 400 MHz (PC3200) y la DDR 2 coexistirán en el mercado durante un tiempo. Tal vez sea la diferencia de ancho de banda (3,2 GB/s para la DDR y 4,8 GB/s para la DDR 2) lo que haga que los usuarios acaben optando por la nueva memoria cuando ésta se comercialice de forma masiva. De momento, sólo se está fabricando memoria DDR 2 para equipar las nuevas tarjetas gráficas GeForce FX.



# PCI EXPRESS

## Abran paso al nuevo estándar



La organización encargada de gestionar las especificaciones de los bus PCI, la PCI-SGI, ha anunciado un nuevo estándar para la conexión del ordenador con los distintos periféricos a través de la ranura PCI. Su nombre: PCI Express.

**El PCI Express ofrecerá un mayor ancho de banda que los buses actuales.**

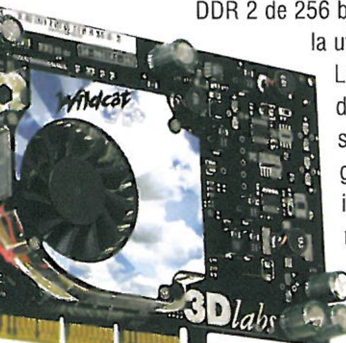
Se trata de un bus con un ancho de banda de 10 GB, bajo consumo y reducido tamaño, y permitirá mejorar las velocidades de transmisión entre la CPU y los dispositivos que se adapten al nuevo bus. Aunque no es compatible con el bus AGP, resulta más rápido que el flamante AGP 3.0. Algunos fabricantes, como 3Dlabs, ya han anunciado que tendrán en cuenta este nuevo bus para su próxima generación de tarjetas VPU, es decir, sus tarjetas gráficas programables. No obstante, es muy poco probable que este cambio se produzca antes de 2005.

# REVOLUCIÓN EN ALEMANIA

## Los fabricantes de tarjetas gráficas preparan el CeBit

La principal feria de hardware alemana, el CeBit, va a servir para que los principales fabricantes de tarjetas gráficas presenten novedades de fuste. En la edición de este año, que se celebrará en Hannover entre el 12 y el 19 de marzo, nVidia aprovechará la ocasión para presentar sus procesadores NV31 y NV34. El primero servirá de base a las tarjetas FX 5600, que van a sustituir a las GeForce 4 Ti 4200 y Ti 4400. Aunque tal vez no aprovechen las prestaciones del DirectX9, está previsto que su coste sea inferior a las tarjetas de ATI Radeon 9500 Pro y 9700. Por su parte, el NV34 será el núcleo de las tarjetas FX5200, que sustituirán a las GeForce4 MX. Las primeras unidades de estos procesadores estarán listas en breve.

A su vez, ATI presentará sus nuevos procesadores R350 y RV350, fabricados con tecnología de 0,13 micras y basados en su predecesor, el R300. El RV350 será la versión modesta y sus prestaciones se equipararán a las de un Radeon 9700. El R350 utilizará dos unidades de texturas (una más que su predecesor) y ocho motores de renderizado. Además, ATI incorporará la memoria DDR 2 de 256 bits (la GeForce FX de nVidia la utiliza a 128 bits).

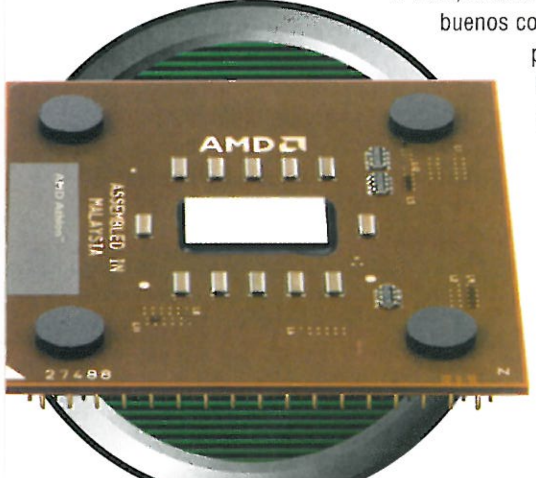



La tercera compañía en discordia, SiS, presentará su procesador gráfico de gama baja Xabre II en un intento por adaptarse a las nuevas prestaciones del DirectX 9. 3DLabs y S3 también podrían anunciar nuevas tarjetas para la próxima temporada.

# ATHLON XP A LA CARGA

## Buenos augurios para el XP 3000+

El nuevo procesador de AMD ha dado un rendimiento notable en las pruebas previas a su salida al mercado. Éstas han puesto al descubierto que el nuevo procesador, basado en el núcleo Barton, puede obtener un rendimiento superior al P4 a 3,06 GHz. Los resultados son especialmente buenos con memoria DDR a 400 MHz y un procesador gráfico nForce2.




Pese a los progresos de AMD, Intel tiene un as en la manga: el *hyper-threading*, que permite al procesador realizar cálculos paralelos como si se tratara de un equipo Dual Processor. Esta tecnología podría incorporarse en el nuevo P4 a 3,2 Ghz, que dispondría también de un bus frontal a 800 MHz. El duelo está servido.

# BAZAR DIGITAL



### LABTEC WIRELESS DESKTOP

Si buscas un combo de teclado y ratón inalámbrico fiable y elegante, ten en cuenta la propuesta de Labtec. Incorpora reposa-muñecas y envía la señal repetidas veces para asegurar la fiabilidad. El ratón está diseñado para utilizarse con cualquier mano e incorpora tres botones y rueda de desplazamiento. Además, es bastante barato.

**Precio: 44,99 €**

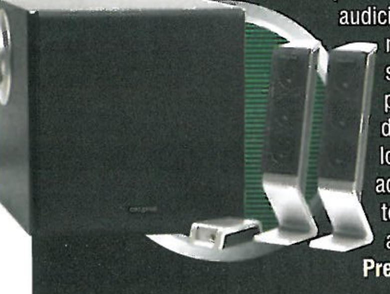
### PNY 6 EN 1

La proliferación de tarjetas de almacenamiento de datos de distinto tipo puede darte quebraderos de cabeza. PNY propone este lector compatible con hasta seis tipos de tarjetas de memoria distintas. Se trata de un dispositivo USB y alcanza tasas de transferencia de hasta 300 KB/s en el caso de las Microdrive y 150 KB/s en el de las Multimedia Cards.

**Precio: 65,00 €**

### I-TRIGUE 2.1 3300

Creative ha aunado prestaciones y diseño en estos nuevos altavoces 2.1. Su potencia total es de 300 watios y ofrece respuestas de entre 30 Hz y 20 KHz. Los altavoces se han construido con titanio para mejorar la calidad de la audición. Incluye un mando de sobremesa para el control del volumen y los bajos, además de toma de auriculares.



**Precio: 119,00 €**

### PC2PC

MSI acaba de editar este pequeño sistema de conexión que permite comunicar dos ordenadores rápidamente. Se trata de un dispositivo USB que se inserta en el puerto correspondiente y se pone en marcha con un simple clic sobre su icono. Soporta hasta siete periféricos y, con otro de estos artilugios, podrás conectar dos ordenadores entre sí.

**Precio: 80,00 €**




# ¿CÓMO LO VES?

## Nueva hornada de tarjetas gráficas

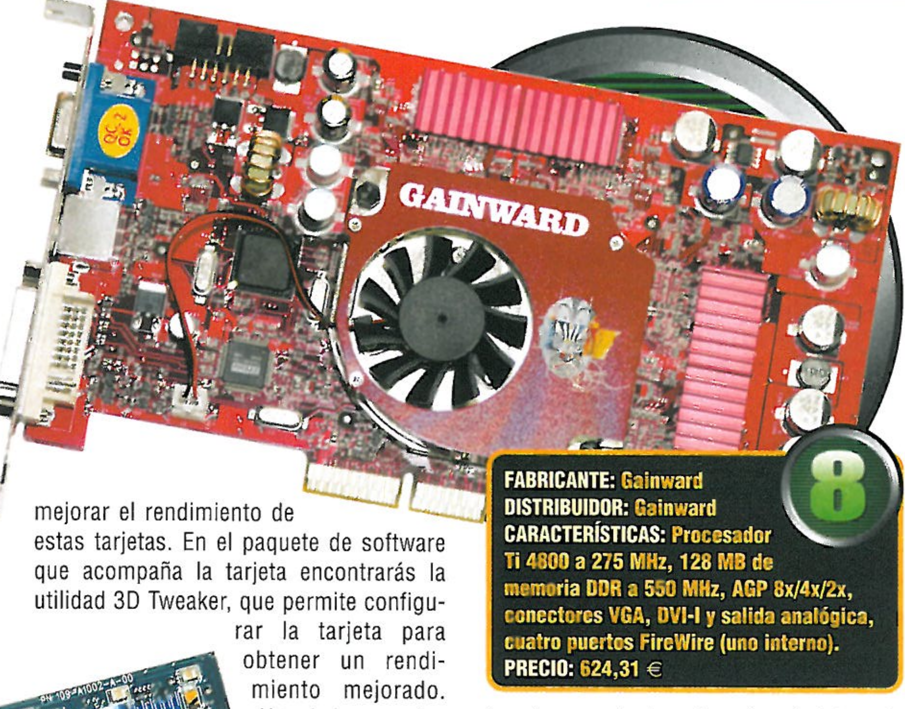
**Mientras esperamos la ¿revolucionaria? llegada de los nuevos GeForce FX, ¿qué tal si nos vamos de compras y actualizamos nuestra renqueante tarjeta gráfica? Puede que sea el momento, porque las nuevas características del bus AGP 8x y DirectX 9 han traído a las tiendas productos de mucho nivel.**

El mercado de tarjetas gráficas sigue evolucionando a velocidades de auténtico vértigo. Un par de novedades tecnológicas de fuste, el bus AGP 8x y el DirectX 9, han hecho que los fabricantes se decidan a sacar versiones actualizadas de sus últimos productos. Además, la aparición de tan formidable competencia ha hecho que también las tarjetas basadas en DirectX 8 hayan mejorado sus prestaciones y reducido sensiblemente sus precios. A continuación, pasamos revista a la nueva élite en lo que a tecnología gráfica se refiere.

### Hercules 3D Prophet 9500 Pro

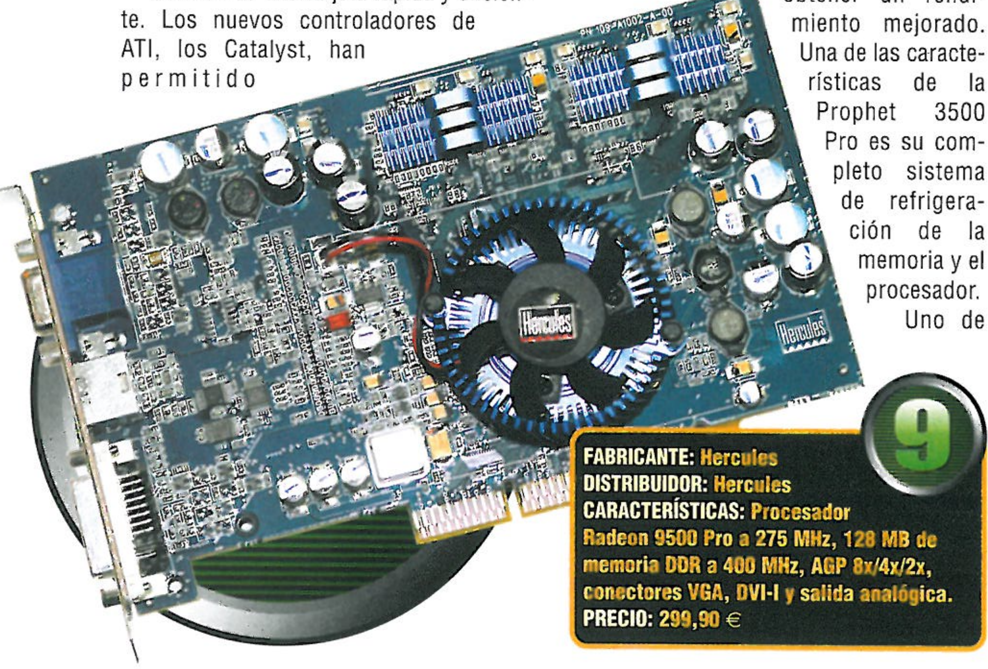
Se trata de una tarjeta basada en el procesador Radeon 9500 y compatible con el nuevo DirectX 9. Eso supone, entre otras cosas, que incluye la tecnología llamada *displacement mapping*, pensada para obtener distintos mapeados de un objeto y guardarlos como textura. La combinación de estas imágenes garantiza efectos 3D sorprendentes y un mejor contorneado de polígonos. La tarjeta utiliza el procesador Radeon 9500 a una velocidad de reloj de 275 MHz y viene equipada con 128 MB de memoria DDR a 128 bits (256 en los modelos equipados con el procesador 9700 y 9700 Pro).

Se trata de una tarjeta rápida y eficiente. Los nuevos controladores de ATI, los Catalyst, han permitido mejorar el rendimiento de estas tarjetas. En el paquete de software que acompaña la tarjeta encontrarás la utilidad 3D Tweaker, que permite configurar la tarjeta para obtener un rendimiento mejorado. Una de las características de la Prophet 3500 Pro es su completo sistema de refrigeración de la memoria y el procesador. Uno de los inconvenientes de estas tarjetas de nueva generación es el alto consumo de energía. Necesita alimentación auxiliar, así que antes de comprarla asegúrate de que tu fuente proporciona 300 W de potencia. A la hora de jugar, la tarjeta garantiza prestaciones excelentes. Es estable y ofrece una buena relación calidad precio.




**8**

**FABRICANTE:** Gainward
**DISTRIBUIDOR:** Gainward
**CARACTERÍSTICAS:** Procesador Ti 4800 a 275 MHz, 128 MB de memoria DDR a 550 MHz, AGP 8x/4x/2x, conectores VGA, DVI-I y salida analógica, cuatro puertos FireWire (uno interno).
**PRECIO:** 624,31 €




**9**

**FABRICANTE:** Hercules
**DISTRIBUIDOR:** Hercules
**CARACTERÍSTICAS:** Procesador Radeon 9500 Pro a 275 MHz, 128 MB de memoria DDR a 400 MHz, AGP 8x/4x/2x, conectores VGA, DVI-I y salida analógica.
**PRECIO:** 299,90 €

### Gainward GeForce 4 Ti4800- SE 8x

Su nombre completo es GeForce 4 Power Pack! Ultra/750- 8x XP Golden Sample FireWire, y está pensada tanto para juegos como para la edición de vídeo. De hecho, el paquete viene acompañado de una tarjeta PCI con cuatro puertos FireWire para entrada de vídeo. También dispone de la útil conexión S-VHS para la entrada y salida de vídeo analógico. Además, Gainward no se ha olvidado de incluir el paquete WinCinema, que permite tanto la visión de

DVD como la edición de vídeo y audio y su exportación a VCD, SVCD y mini-DVD.

Pese a todas estas utilidades orientadas al vídeo, el fabricante no se ha olvidado de los juegos. Por ello, incluye el software EXPERT Tool, que permite acelerar la velocidad tanto del procesador como de la memoria. Eso sí, debes tener en cuenta que el fabricante se lava las manos sobre lo que pueda ocurrir si fuerzas la tarjeta más allá de los niveles (288 MHz para el procesador y 616 MHz para la memoria) que puede soportar sin refrigeración extra.

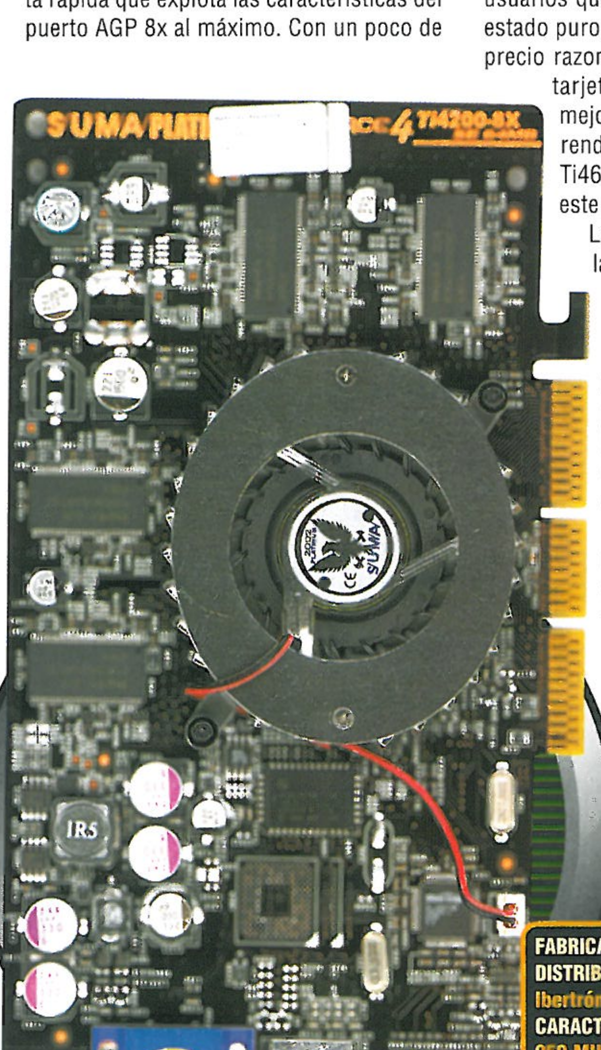
Con todo, si optas por esta tarjeta, te tendrás que conformar con las características que ofrece DirectX 8. Puede parecer más que suficiente por ahora, pero se quedará corta cuando lleguen los juegos de la próxima generación. Se trata de una tarjeta rápida que explota las características del puerto AGP 8x al máximo. Con un poco de overclocking, arrojará frames a mansalva y además es versátil. Pero claro, es cara.

7,5

**FABRICANTE:** Hercules
**DISTRIBUIDOR:** Hercules
**CARACTERÍSTICAS:** Procesador Radeon 9000 a 250 MHz, 64 MB de memoria DDR a 550 MHz, AGP 4x/2x, conectores VGA, DVI-I y salida analógica, puerto FireWire.
**PRECIO:** 279,90 €

## Suma GeForce 4 Ti 4200- 8x SE 64MB

La aparición de una nueva generación de tarjetas ha dejado un poco en entredicho las tarjetas GeForce 4 de gama baja. Aun así, siguen siendo una opción digna para usuarios que no requieran de potencia en estado puro, sobre todo si se venden a un precio razonable. Éste es el caso de esta tarjeta de Suma. Si optas por mejorar sus prestaciones, alcanza rendimientos comparables a una Ti4600, algo más que atractivo a este precio.



La tarjeta dispone de dos ventiladores en ambos lados de la placa, un buen sistema para evitar que se sobrecaliente. Eso sí, carece de los disipadores de aluminio para la memoria que el fabricante utiliza en las versiones con procesadores superiores a la Ti 4200.

La Ti 4200 cuenta con 64 MB de RAM DDR fabricada con tecnología de 3,3 ns y su velocidad alcanza los 320 MHz e incluso puede ser forzada para que llegue a los 650 MHz en la memoria. Aunque optes por mantenerla en los regímenes de fábrica, los 3,3 ns de la memoria le imprimen una velocidad más que considerable. De hecho, se trata de una tarjeta ágil a la hora de generar frames. Existe una versión con 128 MB de memoria, aunque es significativamente más cara, ya que utiliza la placa de la Ti 4600, algo más cara de producir. Se trata de tarjetas pensadas para ser recalentadas.

8,5

**FABRICANTE:** Suma
**DISTRIBUIDOR:** Sistemas Ibertrónica
**CARACTERÍSTICAS:** Procesador Ti4200 a 250 MHz, 64 MB de memoria DDR a 550 MHz, AGP 8x/4x/2x, conectores VGA, DVI-I y analógica.
**PRECIO:** 236,00 €

## Hercules 3D Prophet All-In-Wonder 9000 Pro

Como ya viene siendo habitual, Hercules continúa apostando por tarjetas VIVO (Video In Video Out). Ésta es la sucesora de su tarjeta basada en el procesador Radeon 8500. De ella ha heredado tanto el mando a distancia por radiofrecuencia como esa caja externa destinada a la adquisición y transferencia de vídeo con conectores para analógico, SVHS y digital mediante un puerto FireWire. La tarjeta también incluye el sintonizador de televisión estéreo (de Philips).

En cuanto al procesador, utiliza el Radeon 9000 Pro de ATI, que da buenos resultados con los juegos actuales pero puede quedarse un poco corto con los que están a la vuelta de la esquina. La tarjeta se ha quedado en los 4x del bus AGP y en los cuatro canales de renderizado frente a los ocho de las tarjetas equipadas con el procesador Radeon 9500 y superiores. Así que, si la quieres exclusivamente para jugar, padecerás sus limitaciones. No obstante, se trata de una buena elección si lo que buscas es una tarjeta versátil con capacidad para comprimir vídeo en Mpeg 2, con una resolución de 720 x 576 y sin necesidad de disponer de capturadora. Tú eliges: juego o edición de vídeo.




# MÁS SONIDO 5.1

## Terratec actualiza su gama de tarjetas

**Las hermanas Aureon**, la 5.1 Fun y la 5.1 Sky, son las nuevas integrantes de **una fértil saga**, la de las tarjetas de sonido Terratec. **Desde su salto** a los cada vez más frecuentes conjuntos de altavoces 5.1, la compañía **no deja de acumular éxitos** parciales.

Las tarjetas de sonido están viviendo un proceso de adaptación a nuevas tecnologías y, sobre todo, a la cada vez más evidente combinación de dispositivos digitales y reproducción de DVD. No es nada nuevo que en los juegos se pretenda conseguir calidades de sonido cada vez más cercanas al cine. Terratec, después de lanzar su Aureon 7.1 Space, ha decidido completar esta gama con dos nuevas tarjetas 5.1 para usuarios un poco menos exigentes pero que no se conforman con las prestaciones de la 512i Digital. Estas nuevas herramientas de sonido son todoterreno y también te serán útiles si utilizas sistemas de altavoces inferiores a los 5.1.

### Aureon 5.1 Fun

Es la benjamín de las Aureon. Además del soporte para seis canales de audio, ha incorporado una entrada y una salida digital óptica. También dispone de soporte independiente para el puerto de juegos. La tarjeta está basada en el chip CMI8738 MX, dotado de seis canales de audio. Se trata de una tarjeta de batalla, pensada para dar óptimos resultados tanto en juegos como en la reproducción de DVD. Sin duda, una de las mejores características de esta tarjeta es que consigue un buen nivel de separación de los canales. Conseguirás identificar rápidamente la procedencia de los disparos.

Terratec ha apostado por que sus tarjetas tengan un alto grado de compatibilidad con nuevos dispositivos y tecnologías. Así, son compatibles con A3D y la tecnología Sensaura 3D, destinada a mejorar los efectos y el posicionamiento de los sonidos de los juegos. La adquisición y exportación de vídeo digital está cada vez más en boga, y eso explica que Terratec haya incorporado conexiones TOS Link que trabajan con frecuencias de entre 44,1 KHz y 48 KHz. Las prestaciones de la tarjeta son más que suficientes si no necesitas audio profesional, y su precio es muy asequible.

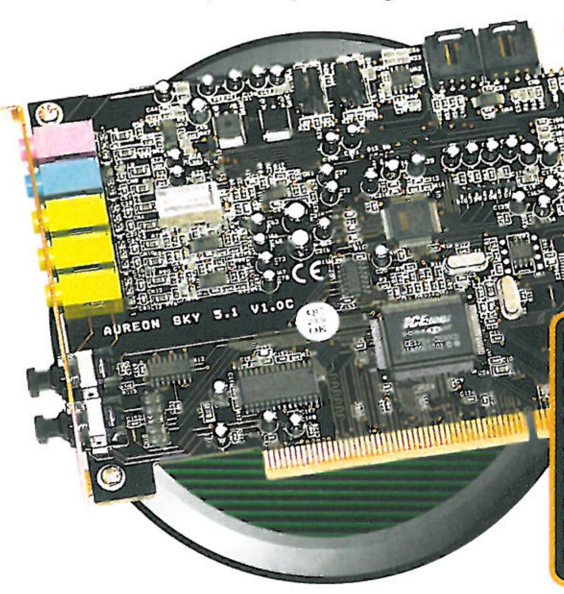
**7**

**NOMBRE:** Aureon 5.1 Fun
**FABRICANTE:** Terratec
**DISTRIBUIDOR:** Terratec
**CARACTERÍSTICAS:** PCI, grabación y reproducción a 8 o 16 bits y 48 KHz, conectores digitales ópticos, puerto de juegos, EAX 1.0 y 2.0, A3D 1.1, DirectSound 3D, Sensaura 3D.
**PRECIO:** 39,99 €

### Aureon 5.1 Sky

La versión Sky está más bien orientada a profesionales. Al igual que la Aureon 7.1 Space, esta tarjeta permite la grabación de audio a 24 bits y 96 KHz y su reproducción a 24 bits y 192 KHz. Utiliza el procesador ICE1724 para llevar a cabo estas tareas. Además, incorpora software para la edición de audio (Steinberg Wavelab Lite) o para reproducir películas en distintos formatos (Intervideo WinDVD). También soporta las tecnologías EAX en sus dos versiones e incorpora conexiones digitales de audio. Además, ofrece una calidad de sonido de nivel profesional, mucho mejor que la de su predecesora, y sin duda saca mayor partido a la tecnología Sensaura 3D, pensada para que notemos de dónde proceden los sonidos e incluso su distancia. La reducción de ruido alcanza los –100 db.

Se trata de un tarjeta orientada sobre todo a profesionales que necesiten grabaciones y reproducciones de un alto nivel de calidad. Es incluso superior a la DMX 6 Fire en la reproducción, aunque no tiene ni el módulo frontal ni las versátiles conexiones de esta última.




**8**

**NOMBRE:** Aureon 5.1 Sky
**FABRICANTE:** Terratec
**DISTRIBUIDOR:** Terratec
**CARACTERÍSTICAS:** PCI, grabación 24 bits/96 KHz, reproducción a 24bits/192 KHz, conectores digitales ópticos, EAX 1.0 y 2.0, A3D 1.1, DirectSound 3D, Sensaura 3D.
**PRECIO:** 139,95 €

# VIEWSONIC VG170M

Con este monitor TFT de 17", Viewsonic ha rebajado la velocidad de respuesta hasta 16 ms. Además, ofrece un brillo y un contraste muy intensos. Eso permite que los juegos se vean a la perfección, incluidos los más rápidos y oscuros.

El monitor incorpora dos altavoces en su frontal de 2 W, en el que encontrarás los controles de volumen y un botón para silenciarlos. El conjunto descansa sobre una peana plegable que lo eleva un poco, de forma que queda unos centímetros por encima del escritorio. Esta peana puede plegarse con un ángulo de 90° y está preparada para poder sujetar el monitor en la pared.

El OSD se basa en dos botones de selección y otros dos de ajuste automático. Es muy fácil de manejar y no resulta imprescindible entrar en él para controlar el brillo y el contraste. El Viewsonic VG170M es un monitor estable y de excelentes prestaciones a la hora de jugar o visualizar gráficos en movimiento. Incluso se puede emplear como televisor de alta definición. Además el fabricante ofrece tres años de garantía, algo cada vez menos habitual.



**8,5**

**FABRICANTE:** Viewsonic
**DISTRIBUIDOR:** Viewsonic
**CARACTERÍSTICAS:** 17", resolución 1.280 x1.024, frecuencia horizontal de 30-82 KHz, frecuencia vertical de 50-75 Hz, luminancia de 260 cd/m, ángulo de visión horizontal y vertical de 140°, latencia de 16 ms.
**PRECIO:** 695,00 €

# PROPHETVIEW 920



**8**

**FABRICANTE:** Hercules
**DISTRIBUIDOR:** Hercules
**CARACTERÍSTICAS:** 17", resolución 1.280 x 1.024, frecuencia horizontal de 30-75 KHz, frecuencia vertical de 50-85 Hz, luminancia 250 cd/m, ángulo de visión horizontal de 150° y vertical de 130°, latencia de 25 ms.
**PRECIO:** 649,90 €

Se trata de la versión de 17" del ProphetView 720, del que conserva el elegante diseño y detalles como la buena luminosidad. En este caso, el tiempo de respuesta se ha reducido hasta los 25 ms, 5 menos que la versión 720. El brillo y el contraste son altos, aunque los colores originales se desvirtúan en ocasiones, por ejemplo, cuando ajustas el brillo en juegos en los que abundan las zonas oscuras. Por suerte, en el OSD puedes escoger entre distintas gamas de colores e incluso personalizar la intensidad de cada uno de ellos.

El conjunto incluye una peana metálica en forma de medialuna. Es desmontable y permite su anclaje a la pared sin necesidad de accesorios extras. En la parte derecha del monitor, se encuentran los botones de control y ajuste de la pantalla. Existe una versión algo más cara de este monitor (699 €), con entrada DVI y vídeo. Esto te permite conectarle directamente cámaras de vídeo o consolas.

En definitiva, se trata de un monitor de buenas prestaciones y diseño elegante. Es una buena opción si lo quieres sólo para jugar, aunque es razonable pagar un poco más para el soporte DVI.

# SYNCMASTER 151P

Uno de los problemas de los nuevos monitores TFT es su precio. Así que tal vez estés dispuesto a renunciar a un par de pulgadas para que tu bolsillo no se resienta demasiado. Samsung te ofrece un diseño de calidad (a cargo de F.A. Porsche, el mismo estudio que se encarga de dar forma a los coches) por un buen precio.

El monitor incluye un OSD táctil que permite acceder a sus opciones y al que cuesta un poco acostumbrarse. La peana permite regular la altura de la pantalla y se puede girar para dejarla en posición vertical. Esta característica es muy útil si piensas en emplearlo como segundo monitor, pero ha obligado al fabricante a aumentar el tamaño de la peana para mejorar la estabilidad del conjunto.

Además, es uno de los escasos monitores TFT de 15" que pueden ser conectados a una salida digital. Utilizando esta toma, la imagen mejora sustancialmente. Este monitor plasma unos colores vivos y radiantes. Los efectos de los juegos son espectaculares y garantiza una tasa de frames muy alta, algo de lo que pueden presumir muy pocos monitores de estas características.

**FABRICANTE:** Samsung
**DISTRIBUIDOR:** Samsung
**CARACTERÍSTICAS:** 15", resolución 1.024 x 768, frecuencia horizontal de 30-61 KHz, frecuencia vertical de 50-75 Hz, luminancia de 350 cd/m, ángulo de visión horizontal de 160° y vertical de 150°, latencia de menos de 25 ms.
**PRECIO:** 589,00 €

**9**

# QZ 501 PREDATOR




Trust es una compañía que se caracteriza por ofrecer buenos periféricos a un precio razonable, y su nuevo joystick cumple estos requisitos. Se trata de un dispositivo USB que utiliza los controladores del mismo sistema operativo para funcionar. Así que no encontrarás en la caja controladores específicos para el periférico, basta con enchufarlo al puerto USB y pasarse por el panel de control para calibrarlo. Una vez realizada esta operación, el dispositivo estará listo para jugar.

Dispone de seis botones, dos de ellos ubicados en la base del joystick, a ambos lados del acelerador. Se trata de una base amplia, con lo que la mano reposa cómodamente y el acceso a los controles resulta fácil. El fabricante ha apostado por fijarlo sobre la mesa mediante ventosas, que garantizan una sujeción excelente.

En la parte superior del mando se encuentran, además del disparador, los tres botones restantes y un sombrero de dirección que proporciona un control de los juegos suave y preciso. Quizá su mayor defecto es el poco recorrido del acelerador. En un simulador de vuelo, pasas de potencia media a todo gas rápidamente, perdiéndose así un poco de precisión a la hora de efectuar maniobras como el aterrizaje. Por suerte, el mando está recubierto con goma blanda, lo que permite controlar los pequeños movimientos que debes hacer para imprimir la potencia adecuada al avión. También cuenta con un buen comportamiento en los títulos arcade o de acción, aunque seguramente continuarás prefiriendo la combinación teclado-ratón para jugar a estos títulos.

Más que un dispositivo de diseño aparente, el QZ 501 es un periférico funcional y de buenas prestaciones. Probablemente eches de menos algún que otro botón adicional u opciones Force Feedback, pero el caso es que Trust ha apostado por un dispositivo económico y preciso que cumple expectativas.

**7**

**FABRICANTE:** Trust
**DISTRIBUIDOR:** Trust
**CARACTERÍSTICAS:** USB, tres ejes, seis botones, acelerador, sombrero de dirección.
**PRECIO:** 29,18 €

# MX 700 CORDLESS OPTICAL MOUSE





Logitech siempre ha tenido un hueco asegurado entre los fabricantes de ratones más rápidos del mercado. Ahora presenta su nueva apuesta para la temporada en curso: una flamante gama de ratones ópticos con 800 dpi de resolución.

El MX 700 es el más avanzado de la serie. Además del sistema de transmisión inalámbrica, incorpora un cargador de baterías de sobremesa que permite la carga rápida del ratón. Un pequeño piloto situado en la parte superior indica cuál es el estado de la batería, algo siempre útil pese a que estos ratones soportan usos prolongados sin necesidad de recarga.

Además de los botones tradicionales y la rueda de desplazamiento, se han incorporado dos botones para mejorar las funciones de scroll y otro para saltar entre los distintos programas que se encuentran abiertos en ese momento. El software que lo acompaña permite personalizar el uso de cada uno de los botones.

Logitech ha apostado por un diseño elegante y ergonómico. No obstante, su forma y la ubicación de los botones laterales hacen que no sea un producto apto para zurdos. Pero se ha cuidado al máximo su ergonomía y es muy apto para un uso prolongado.

La buena noticia es que no se trata en absoluto de un periférico lento. Pese a que combina sistema inalámbrico y óptico, su velocidad de respuesta es más que suficiente para afrontar juegos de acción de última generación. Es preciso, muy rápido y puedes utilizar, con alguna limitación, sus botones para que se encarguen de algunas funciones del juego.

**9**

**FABRICANTE:** Logitech
**DISTRIBUIDOR:** Logitech
**CARACTERÍSTICAS:** Puertos USB y PS/2, 800 dpi.
**PRECIO:** 92,00 €

# RWCOMBO SM-348B




Cada vez es más habitual ver equipos que incluyen grabadoras capaces de leer DVD. Samsung acaba de apuntarse a la moda con este producto, que viene a sustituir un modelo anterior del que ha heredado el diseño. Dispone de un amplio buffer de 8 MB y soporta la tecnología Super Link para evitar fallos en la grabación en caso de vaciado del buffer. Toda precaución es poca, ya que esta grabadora puede grabar a la misma velocidad a la que lee, o sea, 48x. En la práctica, se suele quedar algo por debajo de esta velocidad, pero también es cierto que encontrarás regrabadoras que prometen los 52x y no llegan a la velocidad que alcanza ésta. También es de las más rápidas a la hora de grabar medios regrabables. En este caso, la velocidad se sitúa en 24x.

El dispositivo lee los DVD-ROM a 16x. No obstante, se muestra algo más lento cuando se trata de leer medios grabados, ya sean DVD-R o DVD+R, o sus versiones regrabables. Esto también ocurre con los DVD de doble pista. El paquete incluye el software Nero 5.5 y el Power DVD para poder disfrutar de los DVD.

Lo mejor de este combo es que funciona sin problemas a las velocidades que promete. Además, es compatible con los discos de 800 MB y la tecnología de escritura CAV. Sin duda, se trata de una regrabadora rápida y fiable, ideal si andas buscando una solución para no atiborrar los buses IDE de dispositivos. Créetelo, puedes apostar por ella.

**FABRICANTE:** Samsung
**DISTRIBUIDOR:** Samsung
**CARACTERÍSTICAS:** IDE, velocidad de lectura 48x CD-R y 16x DVD-Rom, velocidad de grabación 48x CD-R y 24x CD-RW, tiempo de acceso 110 ms CD Y 130 DVD, 8 MB de memoria interna.
**PRECIO:** 348,00 €

9

# ZIP 750 MB 2.0

La irrupción de los CD-R y los CD-RW ha supuesto un duro revés para muchas unidades de almacenamiento dado su coste reducido y notable capacidad. Iomega, uno de los principales fabricantes de discos removibles, apuesta por mejorar su capacidad frente a los CD-R.

Con esta filosofía nace el ZIP 750. Asegura 500 MB de capacidad más que sus predecesores y 50 MB extra frente a los CD-R. El dispositivo es compatible con el USB 2.0 y, gracias a este nuevo estándar, alcanza tasas de transferencia de 7,5 MB/s. En cambio, si no dispones de esta conexión, tendrás que conformarte con una velocidad inferior (0,9MB/s). También está disponible al mismo precio la versión FireWire y un IDE interno algo más económico (137,63 €). La nueva unidad es compatible con los discos anteriores de la marca. No obstante, es incapaz de escribir en los discos de 100 MB, aunque sí los puede leer. Los discos de Iomega se pueden proteger contra escritura o lectura mediante software. La unidad viene acompañada con la última versión del software IomegaWare y IomegaTools. A pesar del salto de capacidad y velocidad, los ZIP siguen siendo un soporte caro (unos 12 € por disco).



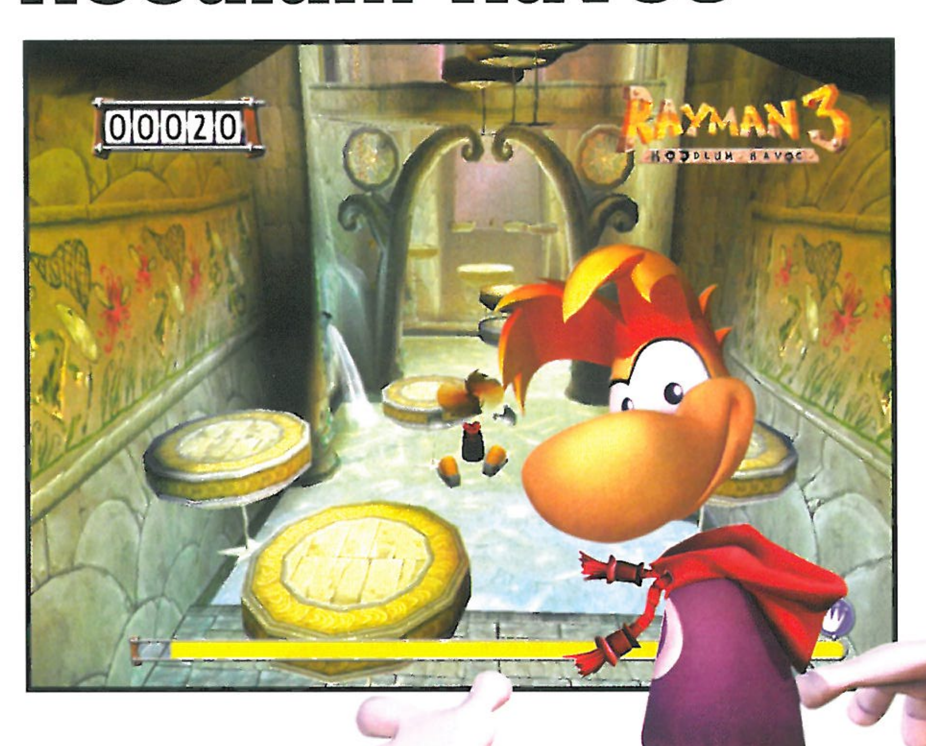

**FABRICANTE:** Iomega
**DISTRIBUIDOR:** Iomega
**CARACTERÍSTICAS:** USB 2.0, transferencia 7,5 MB/s, tiempo de acceso 29 ms.
**PRECIO:** 157, 12 €

7




**El orejudo rey** de las plataformas **nos hace una demostración** gratuita de su poder. Y al séquito **se apuntan demos de juegos** tan sólidos y atractivos **como *Splinter Cell*** o ***IGI 2: Covert Strike***. Todos con los borceguíes limpitos, **listos para exhibirse**.

# RAYMAN 3
# Hoodlum Havoc




**INSTALACIÓN:** D:\Demos\Rayman 3\setup.exe
**GÉNERO:** Plataformas
**DESARROLLADOR:** Ubi Soft
**EDITOR:** Ubi Soft
**REQUISITOS:** PII 450, 64 MB RAM, 204 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Vuelve uno de los grandes del género de plataformas. Y lo hace superando su propio listón, como podrás comprobar en esta completa demo. El juego es totalmente en 3D, pero eso no impide que Rayman exhiba un arsenal de movimientos que la demo te ayudará a dominar. Para ello dispones de tres niveles. El primero de ellos, además de servirte como primer contacto con la historia en que se basa el juego, te será útil para aprender a dominar los distintos saltos y golpes especiales que puede realizar el protagonista.

El segundo nivel es un ensayo general en que debes poner en práctica las habilidades recién adquiridas. Se trata de saltar con precisión creciente a la vez que recoges las coronas que abrirán las puertas que estén bloqueadas.

El tercer y último nivel es el más complicado. Debes demostrar que has asimilado las lecciones de los dos primeros a la vez que te enfrentas a los primeros enemigos. Para colmo, esos rufianes aparecen de nuevo una vez los derrotas, así que la clave está en no obsesionarse con ellos.

**CONTROLES**

Desplazarse: Flechas de dirección
Mover cámara: Ratón
Disparar: Botón izq. del ratón
Saltar: Botón dcho. del ratón
Vista primera persona: 4 (teclado numérico)
Acercar zoom (en primera persona): +
Alejar zoom (en primera persona): -

## SUMARIO



## Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.

En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

**INSTALACIÓN:** D:\Demos\Splinter Cell\Splintercelldemo.EXE
**GÉNERO:** Acción
**DESARROLLADOR:** Ubi Soft
**EDITOR:** Ubi Soft
**REQUISITOS:** PIII 800, 256 MB de RAM, 134 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.



Esta demo te permite disfrutar de un tráiler y jugar la parte final de la primera misión del juego. Se desarrolla en el interior de una comisaría. Sólo dispones de una pistola, así que tendrás que aprender rápido a moverte en las sombras. Además, está totalmente prohibido acabar con siquiera un civil.

**CONTROLES**

Adelante: W • Atrás: S • Izquierda: A • Derecha: D • Agacharse: C • Arrimarse a la pared: Q • Recargar: R • Disparar: Botón izq. del ratón • Saltar: Mayúsculas izq. • Visión nocturna: 2 • Visión térmica: 3 • Inventario: Ctrl. Izquierdo • Usar: Espacio • Acceso a la PALM: Esc

## IGI 2: COVERT STRIKE

**INSTALACIÓN:** D:\Demos\IGI 2\Setup.exe
**GÉNERO:** Acción
**DESARROLLADOR:** Innerloop Studios
**EDITOR:** Codemasters
**REQUISITOS:** PIII 750, 128 MB RAM, 232 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.0.



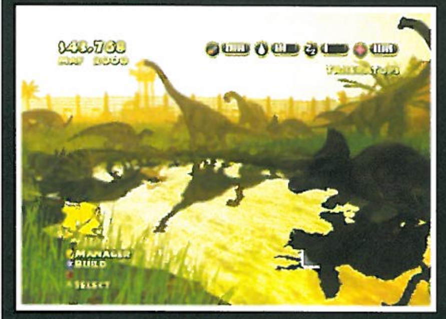
El agente Jones protagoniza este juego de acción con elementos de sigilo. Como te recomiendan al principio, en la demo tendrás que observar el comportamiento de las patrullas para descubrir cuál es el mejor lugar para entrar en la base enemiga. Para ello, lo mejor será usar los prismáticos de visión nocturna.

**CONTROLES**

Adelante: W • Atrás: S • Izquierda: A • Derecha: D • Saltar: Espacio • Disparo primario: Botón izq. del ratón • Disparo secundario: Botón dcho. del ratón • Agacharse: Z • Levantarse: Q • Prismáticos: B • Visión térmica: T • Recargar: R

## JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

**INSTALACIÓN:** D:\Demos\Jurassic\jpgenesis.exe
**GÉNERO:** Estrategia
**DESARROLLADOR:** Blue Tongue Software
**EDITOR:** Universal
**REQUISITOS:** PIII 600, 128 MB RAM, 169 MB libres en disco duro, tarjeta 3D 16 MB, DirectX 8.1.



Se trata de algo más que un gestor de parques. La demo tiene un poco de todo lo que encontrarás en la versión final, empezando por un tutorial que explica el funcionamiento del modo de gestión. Más adelante, debes dar caza a un par de dinosaurios con un rifle, y hasta se te permite jugar a ser Dios y colocar en una isla a distintas especies de dinosaurio y estudiar su pintoresco comportamiento.

**CONTROLES**

Todos los controles se realizan con el ratón.

## ULTRA ASSAULT

**INSTALACIÓN:** D:\Demos\Ultra Assault\Ultra Assault.exe
**GÉNERO:** Arcade
**DESARROLLADOR:** Small Rockets
**EDITOR:** Rockets
**REQUISITOS:** PII 400, 64 MB RAM, 89,4 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.0.



Un arcade igualito a los de las viejas máquinas recreativas. Dispara a todo lo que vaya apareciendo en la pantalla y evita que te alcancen los disparos enemigos. Puedes probar varios niveles de dificultad, jugar para ver hasta dónde llegas o hacerlo en el modo en que queda tu puntuación registrada. En cualquiera de estas opciones, dispones de minuto y medio de juego antes de verte obligado a volver a empezar. Ya se sabe, las demos tienen estas cosas.

**CONTROLES**

Desplazarse: Flechas de dirección • Disparo: Z • Smartbomb: C • Potenciadores: X

## BLITZKRIEG

**INSTALACIÓN:** D:\Demos\Blitzkrieg\Blitzkriegdemo.exe
**GÉNERO:** Estrategia
**DESARROLLADOR:** Nival Interactive
**EDITOR:** Proein
**REQUISITOS:** PII 366, 64 MB RAM, 114 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 8 MB, DirectX 8.0.



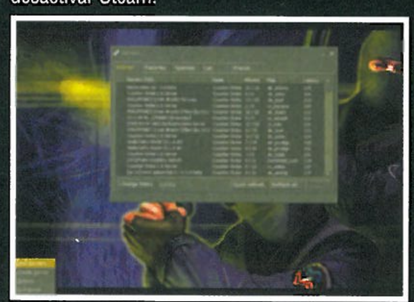
Los juegos de estrategia no son lo mismo desde que apareció *Sudden Strike*, y *Blitzkrieg* va en la línea de este título, aunque el juego de Nival profundiza un poco más e incorpora elementos de rol, como la posibilidad de que las unidades acumulen experiencia. La demo te permitirá probar tres misiones distintas con cada uno de los bandos que aparecen en la versión completa. Para acceder a todas es necesario completarlas en el orden establecido.

**CONTROLES**

Todos los controles se realizan con el ratón.

## STEAM 2.0

Si has leído el reportaje on line de este mes, sabrás de la importancia del nuevo software de Valve, Steam 2.0. Hemos incluido este programa en el apartado de extras para que puedas empezar a disfrutar de él, aunque debes tener en cuenta que esta versión sigue todavía en fase de pruebas. Una vez instalado, el programa buscará automáticamente los juegos de Valve que tengas en tu disco duro y los actualizará a la última versión. Si tienes más amigos que vayan a usar el programa, puedes incluirlos en tu lista de contactos on line. A modo de consejo te advertimos que por defecto el programa se inicia automáticamente y permanece activo a no ser que lo cierres. El hecho de que aparezca la ventana de actualización cada vez que se inicia el sistema operativo puede resultar molesto para algunos. En caso de que vayas a jugar a un juego de requisitos elevados también es recomendable desactivar Steam.



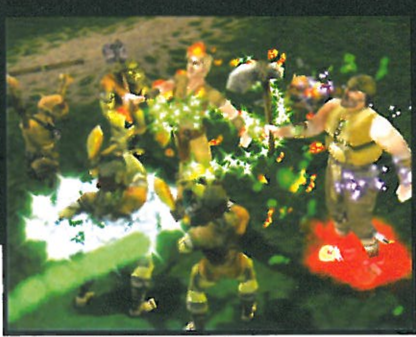



# EVIL ISLANDS

## Instalación

**INSTALACIÓN:** D:\Setup
**GÉNERO:** Rol
**DESARROLLADOR:** Nival Interactive
**REQUISITOS:** PII 233, 64 MB de RAM; tarjeta aceleradora de 8 MB; 503 MB libres en el disco duro.

No regalábamos un **juego de rol** desde el excelente *Fallout 2*, hace más de medio año. **Ya iba siendo hora** de apostar de nuevo por este género. Y ***Evil Islands***, rol con una dosis de estrategia, **ha sido El Elegido**.


**Es importante aprender a usar magias y técnicas de combate a la vez.**

Como suele ser habitual en los juegos de rol, *Evil Islands* va cargadito de texto. Y tanto ese texto como las voces están en inglés. Si no eres los que dominan la lengua de Colin Powell, nuestro primer consejo es que empieces por leerte el manual en formato PDF que adjuntamos en el apartado de extras del CD1 de este número y que explica con detalle todos los elementos del juego. Aun así, vamos a ahorrarte parte del trabajo resumiendo algunos de sus aspectos esenciales.

Cuando el juego empieza, despiertas en un templo en ruinas. De él parte el tutorial, que acabará una vez llegues al poblado que te servirá de base para las primeras misiones. No te resultará demasiado difícil seguir las indicaciones, porque en el texto aparece resaltada la tecla o la función que debes usar, así que tampoco es imprescindible entender lo que se dice para ir progresando en el juego.

### Sin embargo, se mueve

Lo primero que debes aprender es a desplazarte. Puedes correr, andar o moverte agachado o a rastras. Para pasar de una de estas opciones a otra, basta con usar los iconos situados en la parte inferior izquierda de la pantalla. La opción de correr también se puede activar de forma automática haciendo doble clic con el botón izquierdo en el lugar al que quieras que se desplace tu personaje.

Junto a los iconos de desplazamiento, está uno en forma de espada que indica que te encuentras en posición agresiva, es decir, dispuesto a atacar a todo lo que se te ponga delante. Haciendo clic sobre él, pasarás a posición defensiva, con lo cual sólo atacas si te atacan.

Un poco más arriba, están los iconos de seguir y robar. La primera de estas funciones resulta muy útil cuando manejas más de un personaje a la vez, ya que puedes desplazar a uno de ellos y hacer que los demás te sigan. La de robar es casi imprescindible cuando se trata de apoderarte de objetos de algún enemigo que te saca varios niveles de ventaja. Debes acercarte sigilosamente por detrás y utilizar esta opción cuando estés seguro de que no vas a ser descubierto.


**La construcción de objetos es bien sencilla si dispones de dinero.**

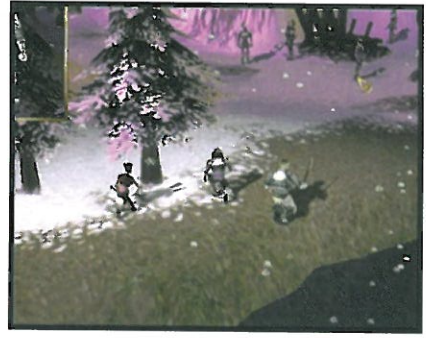
Cuando llegues al poblado base, no pierdas la oportunidad de hablar con todos los personajes que se presten a ello. Y no sólo porque pueden aportarte información valiosa sobre el argumento del juego, sino sobre todo porque serán ellos los que te asignen las misiones.

Éstas tienen lugar en las distintas zonas que rodean el poblado y que están conectadas entre sí por zonas de transición que son como portales mágicos. Para acceder a la información de la misión, debes hacer clic sobre el icono con forma de pergamino que hay en la esquina inferior derecha. Además de una descripción de los objetivos, verás marcado con una X el lugar al que tienes que ir para realizarlos, lo cual facilita enormemente el trabajo.

## Controles

Todos con el ratón a excepción de los golpes de precisión, que se hacen con los números del teclado numérico.

| | |
|---|---|
| Golpear en la pierna izquierda | 1 |
| Golpear en la pierna derecha | 3 |
| Golpear en el brazo izquierdo | 4 |
| Golpear en el brazo derecho | 6 |
| Golpear en el torso | 5 |
| Golpear en la cabeza | 8 |



**Hasta un máximo de dos compañeros irán contigo allá donde vayas.**



**En algunos momentos, deberás encontrar objetos singulares.**

Cuanto más juegues, mayores serán las distancias a recorrer. Así que puedes recurrir a la opción de acelerar el tiempo de partida cuando hayas limpiado una zona de enemigos. Basta con que utilices los iconos que hay justo encima del pergamino.

### Cambalache

Sólo cuando te ganes la confianza de los habitantes del poblado y les convenzas de que eres El Elegido, podrás acceder a la tienda. En ella podrás comprar o vender objetos, hacerlos tu mismo, equipar a los personajes y repartir sus puntos de experiencia. El oro se obtiene exterminando bichos, robándolo u obteniendo recompensas por completar misiones. Al acabar con los bichos, también podrás recoger los materiales que dejen caer y que luego puedes vender o usar para fabricar objetos. Para la fabricación tienes que usar un modelo base (blueprint), y unirlo al tipo de material que quieras. Incluso es posible añadir hechizos a los objetos.

**Cuando convenzas a los habitantes del poblado de que eres El Elegido, podrás acceder a la tienda**

El oro obtenido se transforma en experiencia que puede repartirse entre ocho atributos básicos: fuerza (strength), destreza (dexterity), inteligencia (intelligence), salud (health), resistencia (stamina), acciones (actions), experiencia (experience) y carga (encumbrance). Pero los puntos de experiencia también sirven para aumentar las técnicas y habilidades especiales.

Aunque no hay distinciones entre clases de personajes, en la práctica desarrollar una serie de habilidades determinadas equivale a decidir qué tipo de personaje tendrás. Es decir, que para convertir a tu personaje en un especialista en combates cuerpo a cuerpo, debes invertir los puntos en desarrollar su fuerza y equiparlo con las armas adecuadas. Para crear un mago, debes centrar la mayoría de los puntos en magias, aunque también puede ser útil que le asignes algunos puntos destinados al combate cuerpo a cuerpo (melee) para que no se quede indefenso.




Para poder activar los trucos, pulsa la tecla ° (a la izquierda del 1), con lo que se abrirá la consola. Escribe **thingamabob** y aparecerá un mensaje que dice **Codes: Activated!**.

Para que funcionen los siguientes códigos, debes escribirlos en la consola cuando estés en la pantalla de selección de mapa o en la tienda.

**give 0 money X**
Oro (X=cantidad deseada)
**give 0 exp X**
Experiencia (X=cantidad deseada)

Para que funcione el siguiente código, debes escribirlo en la consola cuando estés dentro del mapa de cualquier misión.

**lootall**
Todos los objetos del suelo pasan a tu inventario




**Es mejor evitar a algunos enemigos intentando pasar desapercibido.**

# NÚMEROS ATRASADOS























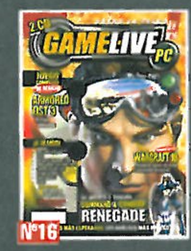





































¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

**Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:**

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº11 ☐ nº10 ☐ nº12 ☐ nº13
☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

## FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos.................................................. Tel...................

Dirección..........................................................................

Población.......................C.P....................Provincia......................

**Firma del titular de la tarjeta VISA**

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Mestre Nicolau, 23 - ENTRESUELO - 08021 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

**Protección de datos:** Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

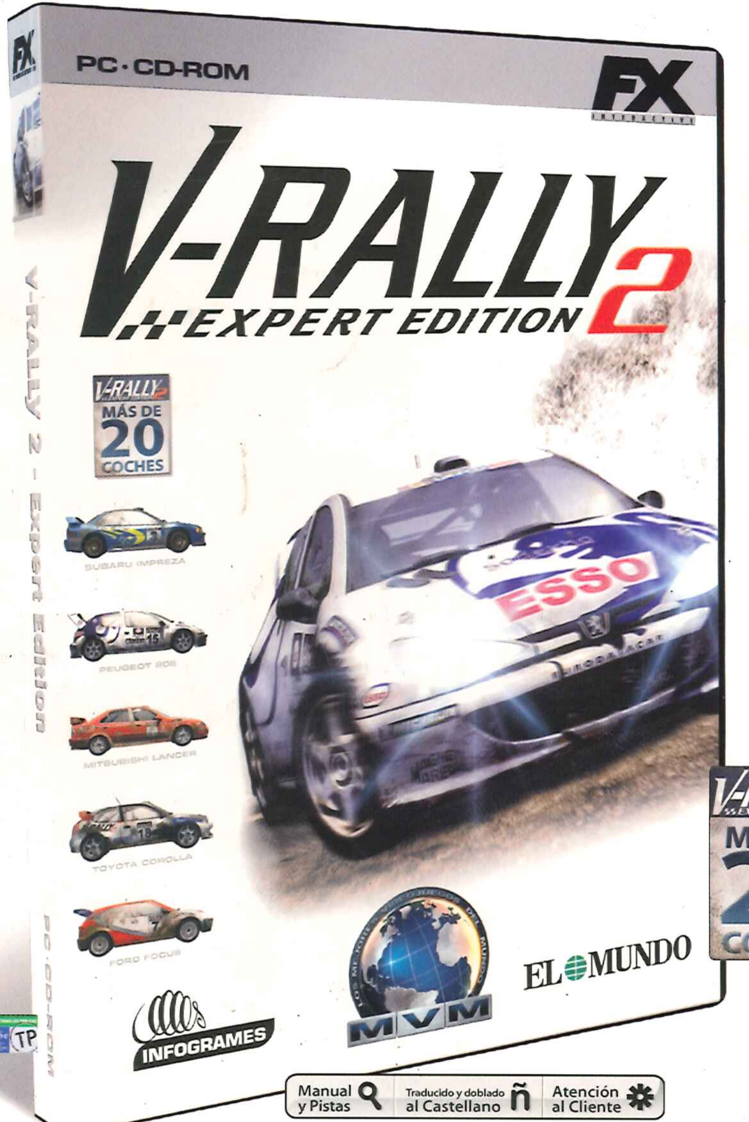
# micro DINGO ESPECIAL MANGA




¡No os perdáis el especial MANGA de MICRO DINGO con todas las series, juegos y las locuras más delirantes en el Cd de regalo!

# V-RALLY 2

# EL DOMINGO 2 DE MARZO SÓLO CON EL MUNDO




**SENSACIONES DE CONDUCCIÓN DE UN REALISMO INIGUALABLE. DISFRUTA EN TU PC DEL JUEGO DE RALLY MÁS VENDIDO DEL MUNDO.**











▮ 17 coches del Campeonato del Mundo de Rallies ▮ 10 coches clásicos adicionales ▮ Carrocerías embarradas, parachoques desprendidos, faros deteriorados: los coches sufren desperfectos, abolladuras y averías ▮ Ajustes técnicos y reparaciones del vehículo: motor, caja de cambios, frenos, dirección, suspensión, neumáticos y chasis ▮ Máxima sensación de velocidad gracias a la tecnología "V-Rally frame rate" ▮ Más de 400 kilómetros de pistas con animaciones de ríos, cascadas, público alentando en cada curva… ▮ 80 pruebas especiales en 12 países ▮ Carreras en tres categorías: World Rally Cars, Kit-Cars 2 Litros y Kit-Cars 1,6 Litros ▮ 4 modalidades de juego: Contrarreloj, Arcade, Trofeo y Campeonato ▮ Partidas de 2 jugadores en modo pantalla dividida y hasta 4 en modo alterno ▮ Repetición de la carrera con la posibilidad de seleccionar las secuencias más espectaculares ▮ 5 cámaras para ver la carrera desde distintos ángulos ▮ Indicaciones del copiloto en castellano ▮ Completo editor de circuitos para diseñar tus propios trazados hasta el último detalle: ángulo de las curvas, perfil de la etapa, climatología... ▮ Manual de usuario impreso y digital con las pistas esenciales para ganar.

300 caballos, 250 Km/h, refuerzos de seguridad, tracción a las cuatro ruedas, cambio secuencial, distribución electrónica de frenado… Elige tu coche y prepáralo para disputar el Campeonato del Mundo.




V-RALLY 2 - Expert Edition por sólo **4,95€**






**EL MUNDO DEL DOMINGO** pone a tu alcance en exclusiva Los Mejores Videojuegos del Mundo. Una colección de 10 títulos que recorre los géneros de juegos para ordenador de mayor éxito.

**EL MUNDO**

www.elmundo.es

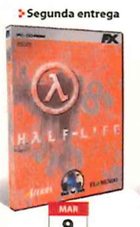
Teléfono de atención al lector e información al suscriptor: **902 99 99 46**

Cada domingo una nueva entrega de la colección. Sólo con EL MUNDO

**COMPLETA LA COLECCIÓN**




Segunda entrega



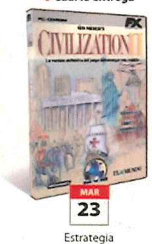

Aventura-Acción

Tercera entrega




Aventura gráfica

Cuarta entrega




Estrategia

Requisitos mínimos: Windows™ 98/Me/XP ▮ Pentium™ II 266 MHz ▮ 64 Mb de RAM ▮ Tarjeta gráfica de 16 Mb